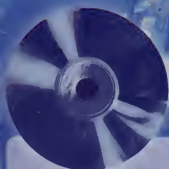
LEVEL 2001 7

International Games Magazine

LEVEL

• http://www.level.ro „It's all about GAMES" • 7/2001 • 45.000 lei •

Echelon



DEMOS
Asterix Mega Madness
Gangsters 2
Run Turkey Run
Mystery of the Druids
Rail Across America
Leadfoot
RC Simulator
StarTopia
Tropico

SCREENSHOTS
Aliens vs Predator 2
Atlantis 3
Civilization 3
Earth & Beyond
Fort Commander
Hidden&Dangerous 2

SHAREWARE
Cubic Eye
Dope Fish
Winamp 2.75
MS Media Player 7.1

DRIVERS

UPDATES DLH

Tropico
dictatorul bananelor!

Tribes 2
multi... triburi în rețea (player)

Stupid Invaders
Țăcăneală Inc.

Civilization 3
Oracol la viitorul strategiei

T.P.
Aprobat C.N.P.R.
Nr. 103/DIO/091/2001
Valabil 2001
PUBLICAȚII

To Cheat

Mulți dintre gamerii din toată lumea folosesc cheat-uri! Motivele pentru care ei fac acest lucru sunt multiple... fie că nu au timp destul să-i aloce jocului respectiv, fie că au ajuns într-un impas major și nu reușesc să treacă mai departe la următoarea „fază".

A folosi cheat-uri sau trainer-e în single-player este una și a le folosi în multiplayer este cu totul altceva. Păi, de ce, o să vă întrebați? Pentru că în single calculatorul nu se supără dacă folosești un program care să-ți dea invincibilitate etc. Poți să fii un mic zeu în mijlocul băieților răi și să faci liniște de nici musca să nu se audă! Dar... situație ipotetică: ești la un „cafe" și te conectezi la un joc multi de UT, pui cheat-ul de „head shot" și-ți începi perioada de domnie. La un moment dat cei de pe server încep să-și dea seama că ceva nu este în regulă. Dacă mai ai și nenorocul ca unul din cei pe care tu-i „kilărești" de zor să știe un pic mai multe despre calculatoare, un trace IP și să vadă că ești în același cafe cu el „te-ai ars frate". Poate să iasă chiar cu violență fizică. Și atunci să te văd cum explici tu amicilor tăi de unde ai tunelele acelea frumoase de după ochelarii de soare. Păi, doar n-o să recunoști că te-a pocnit unul când te-a văzut că foloseai cheat-uri pentru că atunci „pici de fraier" de două ori.

Poate a venit momentul să alegem, să ne stabilim asupra unui gen de joc sau să jucăm numai ceea ce este cu adevărat bun.

Personal urăsc cheat-urile pentru că strică toată frumusețea jocului și nu pot spune că le-am folosit foarte des. Era mai demult o discuție pe forum despre „cheating" și am fost mirat să văd multitudinea de reply-uri în care diferiți spuneau că lor le plac cheat-urile. Stau și mă întreb: oare ce este atât de minunat în a folosi un program de cheat? Să fie oare multitudinea de produse pe care producătorii ni le oferă și noi să fim așa de dornici să le teminăm pe toate iar timpul așa de scurt încât să ne determine să recurgem la această modalitate? Poate a venit momentul să alegem, să ne stabilim asupra unui gen de joc sau să jucăm numai ceea ce este cu adevărat bun.

... și la final...
t'is only 'bout GAMEZ

K'shu

Cuprins iulie 2001



Cuprins CD iulie 2001

Demos

Asterix Mega Madness
Gangsters 2
Run Turkey Run
Mystery of the Druids
Rail Across America
Leadfoot
RC Simulator
StarTopia
Tropico
Sims Online
StarWars Galaxies
Warrior Kings
Return to Wolfenstein
Zoo Tycoon

Screenshots

Aliens vs Predator 2
Atlantis 3
Civilization 3
Earth & Beyond
Fort Commander
Hidden&Dangerous 2
Mafia
Medal of Honor
Myth 2: Green Berets
NFS: Motor City
Pool of Radiance
Praetorians
Republic
SimGolf

Shareware

Cubic Eye
Dope Fish
Winamp 2.75
MS Media Player 7.1

Drivers

Detonators 12.40 WHQL
DirectX 8.0
nVidia Refresh fix (Windows 2000)
VIA 4 in 1 v1.31 (686B fix)

Updates

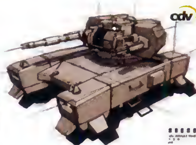
Deus Ex 1.04
FLY Update 1
Myst 3 v1.2
Tropico v1.02

DLH

CDV distribuie Breed

Compania germană CDV a anunțat că va distribui Breed, jocul de debut al echipei britanice Brat Designs. Este vorba despre un science-fiction shooter, atât first, cât și third-person. Se pare că o specie de extratereștri ciudați, numiți Breed, au invadat Pământul și este de datoria noastră să îi oprim. Eroul se va putea deplasa atât pe pământ, conducând autovehicule pe „drumurile publice", cât și în spațiu. Rămâne de văzut cum vor reuși dezvoltatorii să realizeze acest lucru, pentru că proiectul se anunță ambițios. Am putut urmări un trailer în care o navă pătrundea în atmosfera Pământului, însă nu știu dacă această secvență va fi inclusă în joc sub forma unui film sau jucătorul va avea deplin control asupra navei respective. Breed va avea o grafică de calitate cinematografică, efecte audio care ne vor încânta în 25 de misiuni. Lansarea jocului va avea loc prin toamna viitoare.

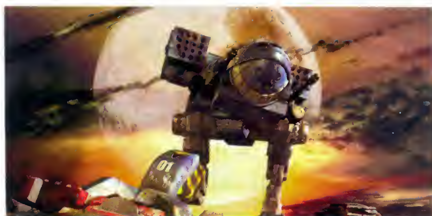
Și bineînțeles că nu va lipsi modul multiplayer.













BattleTech 3025 - Electronic Arts

Anunțat la început ca o colaborare între Fasa Corporation, Microsoft și Kesmai Corporation, BattleTech 3025 a rămas în umbră pentru mai mulți ani. Jocul a revenit recent în atenția noastră, când EA.com a postat noi imagini și un videoclip. BattleTech 3025 este un joc online, proiectat pentru a susține 50.000 de jucători în același timp. Jucătorii vor prelua controlul asupra unei BattleMech, mașinile de război ale secolului XXXI, și se vor angaja într-o luptă la scară mare, într-un univers 3D bine realizat. Vor exista cinci case războinice, având nevoie de o pregătire specială și de un anumit nivel de cunoștințe pentru a intra în cadrul acestora. Pregătirea o obții prin lupte și antrenamente realizate cu perechea ta din joc. Ca membru al uneia din amintitele case, jucătorul va ajuta la capturarea de teritorii. Ei vor putea upgrada la mech mai puternic pe măsură ce vor înainta în rang și vor învinge în bătălii, dobândind astfel o influență mai mare asupra strategiei luptelor și căpătând puteri de decizie asupra unui număr tot mai mare de camarazi.



flash flash flash

Interplay de vânzare

Nu se știe exact din ce motive, dar conducerea lui Interplay a hotărât că firma este de vânzare. S-au făcut mai multe speculații, însă în final cumpărătorul se pare că va fi **Pacific Century CyberWorks Japan** (PCCWJ), filiera japoneză a firmei cu sediul în Hong Kong – **Pacific Century CyberWorks** (PCCW). PCCW deține o parte importantă a infrastructurii Internet din Asia. **PCCWJ** a cumpărat anul trecut o firmă japoneză producătoare de jocuri, Jaleco, iar în februarie anul acesta a achiziționat un distribuitor japonez, **VR1**. Cumpărarea **Interplay**-ului poate genera o creștere masivă a cerințelor de conexiuni rapide la Internet, lucru de care firma mamă (**PCCW**) nu ar avea decât de profitat. Anunțul nu a fost făcut oficial încă.

Rowdy Roddy Piper va fi online

Rowdy Roddy Piper este un superstar la wrestling. Acesta colaborează cu **Kellogg Creek Software** pentru a realiza *Roddy's Ring*, un online strategy game inspirat din lumea wrestling-ului profesional. Jocul va putea fi jucat numai pe Internet și va încorpora elemente de RPG cu strategie. Va exista o variantă free pe timp nelimitat, dar și variante îmbunătățite pentru situația în care vă hotărâți să-l cumpărați. **Kellogg Creek Software** este o companie creată de Randy Chase, cel care a realizat *SpiritWars*, tot un joc online. *Roddy's Ring* în varianta free va fi disponibil la sfârșitul anului.

3DO și Pandemic Studios

3DO a anunțat încheierea unui acord cu **Pandemic Studios** pentru realizarea câtorva jocuri pe mai multe formate (atât pentru PC, cât și pentru console). Primul joc care va apărea din această colaborare va apărea la începutul lui 2002. Nu se știe dacă va fi un titlu nou sau o extensie a unor jocuri pe care 3DO le-a distribuit

Schizm: Mysterious Journey - Project 3 Interactive (gold)

Project 3 Interactive și LK Avalon au anunțat că jocul lor de aventură, Schizm: Mysterious Journey, a ajuns gold. Jocul va fi lansat în iunie în Germania, iar pentru restul lumii va fi disponibil din septembrie. Acțiunea va avea loc într-o colonie spațială. Jucătorii vor prelua rolul a doi pământeni trimiși cu o navă de resurse spre această colonie. Ajunși aici, vor constata cu surprindere lipsa coloniștilor și vor avea de investigat cauzele care au dus la acest tragic eveniment. Povestea jocului nu este deloc liniară, existând mai multe finaluri posibile. Acest lucru se datorează și scriitorului science-fiction Terry Dowling, care a contribuit la realizarea jocului. Jucătorul îi va controla în același timp pe cei doi membri ai echipajului, care pot explora independent o mare varietate de medii 3D prerenderizate.

Din punct de vedere al graficii, după cum puteți vedea, jocul seamănă foarte mult cu Myst, mai ales că va include și secvențe animate.



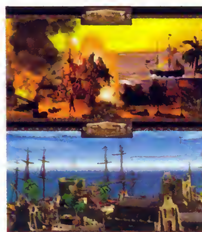


Fort Commander - Zenith Studios

Zenith Studios lucrează la o strategie în timp real, Fort Commander, ce se va desfășura în Marea Caraibe prin secolul al XVII-lea. Jucătorii vor deveni comandanții unui fort, iar misiunea lor va fi de a extinde fortul, a dezvolta flota maritimă și de a recruta o armată puternică, fiind astfel nevoiți să facă față multor responsabilități. Jocul va include o funcție privind „lanțul de comandă" (un ordin dat va trebui să treacă pe la o mulțime de birocrați pentru a ajunge la executant, urmărind linia ierarhică). De aceea este foarte important modul în care vă alegeți ofițerii, capabilitățile acestora. În timpul luptei, dacă acest lanț este întrerupt, este posibil ca ordinele voastre să nu-și atingă ținta și să vă treziți că armata voastră puternică face exact ce n-ar trebui să facă. Jocul va avea și elemente role-playing, iar statistica fiecărui personaj influențează modul în care se va comporta acesta în luptă. Update-uri vor fi posibile pentru fiecare unitate și tehnologie. Nu se cunoaște încă data la care va fi lansat acest produs.

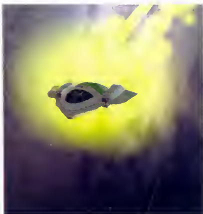






Jumpgate - NetDevil

Jumpgate este un massively multiplayer persistent universe aflat în stadiul beta. Jucătorul va fi proprietarul și pilotul unei nave spațiale, al cărui singur scop va fi de a atinge o anumită poziție în comunitate. Aceasta se va obține prin comerț, extragerea minereurilor, lupte purtate cu alte nave și prin diferite misiuni. Jucătorii vor putea alege să lupte individual sau să intre într-o echipă. Nava va putea fi modernizată cu noi arme, motoare și shield-uri. Universul va fi format din mai multe zone în care se poate naviga, relativ limitate ca întindere, dar cu porți (jumpgates) care fac legătura între ele. În prezent există 120 de sectoare cu 15 stații diferite, dar și alte construcții de explorat. În stații se vor încheia contractele comerciale, navele vor fi reparate și modernizate, și tot de acolo se vor putea cumpăra arme. Vor fi trei facțiuni din care vom avea de ales, fiecare cu avantajele și dezavantajele sale.



flash flash

până acum: *Might and Magic, Army Men* sau *World Destruction League*. Prin această mișcare, **Pandemic** urmărește să facă primul pas în lumea jocurilor pentru console, o piață cu perspective mari în viitor.

Dark Age of Camelot la TV

Dimension Films lucrează la un serial de televiziune inspirat din role-playing-ul joc online *Dark Age of Camelot*. Jocul nu a fost lansat încă, este în stadiul beta și se află în lucru la **Mythic Entertainment**. Acțiunea filmului se va petrece în perioada medievală, într-o lume fantastică din timpul regelui Arthur. Va urmări destinele personajelor principale din acea vreme: Lancelot, Merlin, Guinevere, Morgana și Arthur. **Dimension Films** nu a dat presei nici un fel de informație referitoare la momentul în care va fi gata serialul și nici despre actorii care vor interpreta rolurile principale.

Ron Gilbert lansează Hulabee

Ron Gilbert, creatorul seriei *Monkey Island* de la **LucasArts** și fondatorul firmelor **Humongous Entertainment** și **Cavedog Entertainment** s-a hotărât să înceapă o nouă afacere. Împreună cu Shelley Day au deschis o nouă firmă, **Hulabee Entertainment**, care va fi axată pe produse media educaționale și distractive în special pentru copii. Primul produs al firmei este *SportsSquad.com*, un serviciu online cu informație sportivă pentru copii. **Hulabee** lucrează la jocuri de aventură, cu caractere originale. Primul va fi lansat în această iarnă. Mai multe informații la http://www.hulabee.com/.

Fighting Legends este beta

Producătorii de la **Maximum Charisma Studios** s-au gândit să ofere gamerilor ceva diferit. Este vorba despre *Fighting Legends*, un joc foarte bizar ce va fi lansat în acest an. Testele pentru stadiul beta au început cu 1000 de participanți, dar vă

PlanetSide - Verant Interactive



PlanetSide este primul massively multiplayer online action game. Imaginați-vă că puteți juca Quake sau Tribes cu încă 3000 de persoane și veți realiza ce încearcă să realizeze producătorii de la Verant Interactive, cei care au creat și EverQuest. PlanetSide va fi un first person shooter, cu o grafică care se anunță fantastică (fiecare fir de iarbă este excelent redat). Jocul se va concentra asupra luptei pentru supremație între trei imperii aflate pe aceeași planetă. La început, jucătorii vor trebui să aleagă unul din aceste imperii. Alegerea va putea fi modificată mai târziu, dar în mod sigur „trădătorul" va fi pedepsit. În continuare, imperiile se vor lupta pentru controlul celor 13 continente, acestea fiind împărțite la rândul lor în regiuni. Scopul va fi unul singur: cât mai mult pământ pentru imperiul meu. În Europa, jocul va fi distribuit de Ubi Soft. Lansarea va fi în primăvara lui 2002.

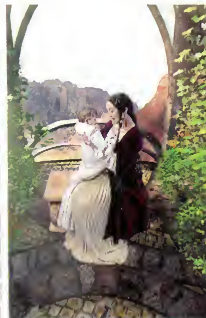
Train Simulator - Microsoft (gold)

Microsoft a anunțat că simulatorul său, Train Simulator, a ajuns gold. Ce vom găsi în el? Reprezentări până la detaliu pentru șase rute de tren din întrega lume, cu peste 600 de mile de cale ferată recreate cu respectarea mediului pe care acestea îl parcurg (munți, văi, dealuri, orașe, uzine etc.). Traseele pe care vom putea călători sunt: Amtrak, Burlington Northen Santa Fe Railway, The Flying Scotsman Railways, Kyushu Railway Company, Odakyu Electric Railway și The Venice Simplon Orient-Express. Jucătorul va putea parcurge drumul ca un simplu pasager, dar își va putea dovedi și talentele de mecanic în interiorul oricărei locomotive, având control asupra mișcărilor trenului. Va fi redat fidel zgomotul pe care îl face un expres când atinge vitezele sale uimitoare sau puternicul motor Dash 9 Diesel - cu alte cuvinte, sunet la înălțime. Noi trasee vor putea fi create sau vor fi accesibile pentru download pe Internet.



Myst III: Exile - Ubi Soft Entertainment

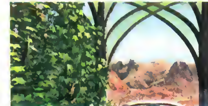
Ultimul joc pe care l-au lansat cei de la Ubi Soft Entertainment face adevărate furori pe piața



jocurilor. Ubi Soft Entertainment a anunțat că Myst III: Exile s-a vândut în peste 75.000 de exemplare în primele două săptămâni. Jocul este pe primul loc atât ca număr de exemplare vândute, cât și ca sume încasate. De asemenea, fișierele mp3 ale jocului care conțin soundtrack-ul sunt foarte bine cotate pe MP3.com. În prima săptămână de la lansare au debutat în top ten pe locul nouă, pentru ca în a doua săptămână să ajungă pe prima poziție. Myst III: Exile este al treilea joc din seria care a început în 1993 cu Myst, a continuat cu Riven, seria fiind una dintre cele mai bine vândute ale tot timpului, atingând cifra de 10 milioane. Ultimul joc se



bazează pe lumea mitică creată în primele două, conducându-ne printr-o lume fantastică la fel de încântătoare precum cele dinainte.



puteți înscrie pentru faza a doua a testelor ce va începe la mijlocul acestei luni și va necesita 4000 de participanți. Faza a treia, pentru și mai mulți gameri, va începe în august. Jocul este un hibrid între role-playing, strategie și acțiune. Înscrierile se fac la site-ul http://www.mcszone.com/.

Eidos cu probleme

Distribuitorul **Eidos Interactive** are serioase probleme financiare.

Compania a anunțat rezultatele anului financiar care s-a încheiat în 31 martie 2001. Pierderile au fost în jurul valorii de 58,1 milioane USD. Venitul net a fost de 203,8 milioane (acestea sunt cifrele în jurul cărora se învârte venitul unui distribuitor de jocuri), cu 26% mai puțin decât anul trecut.

Pierderile care se reflectă pe piața financiară sunt de 1,32 USD pe acțiune, după ce anul trecut au avut câștig de 0,34 USD pe acțiune.

Compania atribuie pierderile mai multor factori, printre care se numără și investiția în **Express.com**, precum și întârzierea lansării unor jocuri.

Eidos are nevoie de finanțare pentru lansarea în acest an a jocurilor: *Startopia, Commandos 2, Gangsters 2: Vendetta, Republic: The Revolution* și *Project Eden.*

Akaei cu noi titluri

Akaei, distribuitorul britanic, cunoscut înainte ca AAA Game, a anunțat că va lansa două noi jocuri în această lună. Este vorba despre *The Grouch* și *M: Alien Paranoia.* Amândouă sunt jocuri 3D în stilul desenelor animate, action-adventure produse de **Eclipse Software and Dinamic**. Stilul acestora se aseamănă foarte mult cu Stupid Invaders. În primul, jucătorul va fi un barbar care își caută prietena răpită de ogri pentru a-și diversifica harta genetică. Povestea din *M: Alien Paranoia* este despre un extraterestru care naufragiază pe o planetă ciudată. Aici va trebui să-și refacă nava și, de asemenea,

Ghost Recon - Red Storm Entertainment

Ghost Recon va fi următorul joc de la Red Storm Entertainment. Jocul se bazează pe un scenariu al lui Tom Clancy. Jucătorii vor conduce o echipă de soldați în operații militare secrete și misiuni de pace care nu se vor termina totdeauna așa cum a fost plănuit. Având în vedere că gamerii vor forma o echipă de infanterie, ei vor beneficia de sprijin logistic din partea tancurilor, a elicopterelor și a aviației. Aliații noștri în lupta împotriva rebelilor și a dictatorilor vor fi forțele internaționale de menținere a păcii și NATO. Ghost are acces la ultima tehnologie militară: M-16 cu aruncător de grenade, racheta M-136 antitanc etc. De la Rogue Spear al lui Tom Clancy din 1999, acesta este primul joc squad based tactical shooter pe care îl produce Red Storm. Se anunță un engine nou, personaje diferite, un storyline cum nu a mai fost, o grafică superioară și o interfață care permite un alt fel de control asupra echipei.

Deci, numai de bine.



Escape from Alcatraz - CDV Software Entertainment

Escape from Alcatraz este un joc 3D a cărui acțiune se petrece într-o lume imaginară, o alternativă posibilă a lumii în care trăim. Jocul combină mai multe genuri. Linia tactică a Commandos-ului este îmbogățită cu elemente de adventure și action. Scopul jocului va fi de a elibera specialiști cu aptitudini speciale din diferite închisori. În paralel cu evadările vor avea loc și misiuni de sabotare a guvernului. În final, trupa de evadați va trebui să elibereze pe cel ce se anunță a fi șeful acestei grupări din cea mai bine apărată închisoare a tuturor timpurilor: Alcatraz. Jocul este produs de Philos Labs, care afirmă că s-au inspirat la realizarea acestuia din romanul 1984 al lui George Orwell și din romanele lui Jules Vernes. Jucătorul va avea controlul asupra a cinci personaje pe care le va putea urmări foarte bine datorită camerei 3D libere. Va exista și modul multiplayer. Lansarea jocului este plănuită a avea loc în toamna lui 2001.





Mechcommander 2 - Microsoft

Mechcommander 2, produs de Microsoft, a ajuns în stadiul beta. Este vorba despre o strategie în timp real care se desfășoară în universul BattleMech. Jucătorul va fi MechCommander, comandant al unei unități de mercenari MechWarriors, pe care îi va conduce în lupta pentru putere dintre trei case nobiliare. Va trebui să facă față la tot felul de capcane care îi sunt întinse pe drum, să se impună prin inteligența tacticii și prin puterea focului. Luptătorii pot fi costumați după preferințele noastre și au diferite stadii de pregătire care îi transformă în adevărate mașini de ucis. Mechcommander 2 este complet 3D, cu forme de relief pe care le poți folosi în avantajul tău. Vei putea dărâma copaci, arunca în aer zidurile, urca înălțimile ce îți oferă un avantaj strategic și vei putea călca efectiv în picioare lucrurile care îți stau în cale. Senzorii de care dispui și cercetașii sunt foarte eficienți pentru evitarea capcanelor și pentru obținera informațiilor privind pozițiile inamice.



să-și găsească prietena care a dispărut. Fără îndoială, jocurile vor excela prin umorul debordant.

Ruleta rusească

Concurența site-urilor pe Internet este din ce în ce mai acerbă. Pentru a stimula voturile pe care le primește, **Quantum Sheep** a introdus un nou joc care se numește *Election Roulette*. Gândiți-vă la o lume în care președintele este ales prin ruleta rusească. Competitorii vin în fața electorilor și anunță programele politice pe care doresc să le îndeplinească, după care își pun pistolul la tâmplă și... Ultimul om rămas în picioare va fi ales președinte.

Acestea se întâmplă în universul paralel pe care l-au creat cei de la Quantum Sheep. Puteți să încercați acest joc la www.wapspy.com/people/er/rr.wml.

Demo-uri Strategy First

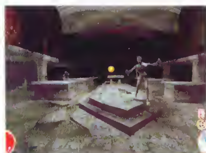
Strategy First a lansat două noi demo-uri pentru titlurile sale următoare. Este vorba despre demo-ul la *Empire of Ants*, de 115 MB, în care jucătorul devine comandant al unui puternic mușuroi de furnici, preocupat de bunăstarea poporului. Lansarea are loc în luna iunie. Al doilea demo este de la *Rails Across America*, o strategie care ne oferă posibilitatea de a obține controlul asupra căilor ferate din America. Acesta are numai 35 de MB. Ambele sunt disponibile pentru download la site-ul oficial al distribuitorului: http://www.strategyfirst.com/.

Championship Manager 3

Luna octombrie 2001 a fost stabilită pentru lansarea lui *Championship Manager 3: Season 2001-2002*. Update-ul va conține multe noutăți, inclusiv profile și fișe detaliate a peste 100.000 de jucători, manageri și antrenori din 26 de campionate din lumea întreagă. Gamerul va avea de acum posibilitatea de a-și crea propria carieră în fotbal, introducând propriul nume alături de cele

Arx Fatalis - Arkane Studios (imagini noi)

Arx Fatalis a mai fost prezentat la noi în revistă cu ceva timp în urmă. Avem posibilitatea acum de a vă oferi imagini noi de la acest proiect și câteva informații de la E3. Jocul este influențat de seria Ultima Underworld de la mijlocul anilor '90. Jocul va fi un first-person 3D a cărui acțiune se va petrece sub pământ, într-un vast univers compus din grote, peșteri și mari orașe construite în adâncuri. Creaturile cu care ne vom întâlni sunt destul de variate, de la scheleți umblători până la monștri dintre cei mai ciudați. Animația pare să fie bine realizată. Magiile din joc vor fi accesibile prin combinații de „pietre" care vor fi găsite în timpul aventurii. Vor exista până la 50 de magii. Cerințele de sistem ale jocului vor fi rezonabile: PII la 300 MHz și 64 MB RAM. Lansarea jocului va avea loc în prima parte a anului viitor.

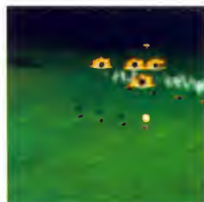






Remote Assault - Shrapnel Games (gold)

Shrapnel Games a anunțat că Remote Assault este gold și va fi găsit în magazine din luna iulie. Remote Assault este un real-time 3D wargame. Războiul are loc în viitorul apropiat. Se dorește crearea atmosferei de război prin prezența tehnologiei „fog of war" (ce limitează câmpul de vedere), dar și printr-un AI maleabil ce poate fi setat de jucător pentru a determina gradul de agresivitate al unităților sale în fața liniilor inamicului, prin posibilitatea de a grupa soldații în structuri din ce în ce mai complexe și printr-un lanț de comandă ce permite jucătorului să dea ordine și ultimului soldat al armatei sale. Campaniile sunt destul de complexe. Generalul care se află la comanda unităților poate să piardă anumite lupte și să câștige totuși războiul prin victorii decisive în alte puncte ale câmpului de luptă. Terenul va fi în întregime 3D, jucătorul putând urmări lupta din orice punct dorește.



Stung! - Prey Digital Studios

Stung! este un third-person ce încearcă să aducă ceva nou în categoria shooter. Gândiți-vă la un mic gândac, înarmat până în dinți, fără nici o dispoziție spre a negocia eventualele conflicte cu cei din neamul său. Acțiunea se petrece într-un laborator de cercetare părăsit, unde s-au desfășurat experimente ce testau posibilitatea folosirii gândacilor în război. Jucătorul va avea de ales între 12 insecte cu șase sau opt picioare, pe care le va purta într-un mediu ostil. Va avea de doborât o groază de viermi și alte scârboșenii și va trebui să se ferească de capcane inteligente (otrăvuri, pânze de păianjen etc.). Posibilitatea de a te deplasa prin aer pentru puțin timp îți va permite să ocolești aceste pericole și să ajungi la ascunzători cu energie și muniție. Producătorii promit medii ultra-realiste, arme și personaje originale, o acțiune haioasă și dinamică în același timp. Multiplayer-ul va fi prezent cu Capture the Flag, Deathmatch și alte variante pe care le testează producătorii. Nu există încă distribuitor pentru acest joc.







ale vedetelor. Media va avea un rol mai important, impactul acesteia fiind hotărâtor în cotațiile pe care le va avea un jucător. De asemenea, regulamentele competițiilor și regulamentele UEFA privind transferurile vor fi aduse la zi. Engine-ul jocului se pare că va fi îmbunătățit, la fel ca și AI-ul competitorilor. Mai multe amănunte puteți găsi în articolul dedicat acestui joc în cadrul rubricii Preview.

WWII Online este gold

Strategy First, Cornered Rat Software și Playnet.com au anunțat că jocul lor, *WWII Online*, este aproape de lansare. Jocul este un massively multiplayer și va putea fi găsit în magazine începând cu luna iunie. Jucătorul va putea conduce o gamă variată de vehicule, nave și avioane din al doilea război mondial, va lupta first-person cu inamici de tot felul sau se va putea plimba printr-o lume a războiului și va interacționa cu ceilalți jucători. Încă o dată (pentru a câta oară?) suntem introduși în atmosfera terifiantă a celui de-al doilea război mondial.

New World Order

New World Order este un multiplayer team based first person shooter ce se află în lucru la Termite Games. Creatorii au folosit o tehnologie revoluționară la realizarea hărților, DVA-tech, prin care pot introduce o groază de obiecte în spațiul disponibil.

Din această cauză devine dificilă poziționarea jucătorului pentru a obține un loc de tragere din care să ochească fără probleme.

Nu vei putea sta la adăpostul unor înălțimi de la care să țintești liniștit capetele adversarilor, deoarece aceștia vor avea o mulțime de locuri de ascuns.

Ploaia s-ar putea să vă încurce iarăși socotelile și să nu auziți pașii dușmanilor care vă atacă cu cuțitul de aproape.

Civilization III

Domnilor, cumpărați-vă monitoare mari cât să încapă lumea toată!



Un lucru este sigur: **Sid Meier** și a sa **Firaxis** nu dorm. Ceea ce pare să fie de bun augur pentru visele jucătorilor împătimiți de *Civilization*. Pentru care se coace la foc mic, dar sigur, o continuare a mai mult decât arhibinecunoscutei serii de strategie pe ture. Cum s-ar spune, **Firaxis** lucrează la ceea ce așteptăm noi, civuitorii, cu toții - la *Civilization III*. Era și cazul, spun eu, deoarece versiunile anterioare, atât cea concepută în 1990, cât și cea următoare, adică *Civilization II Multiplayer*, au fost și mai sunt încă vârfurile TBS ale lumii jocurilor, numai că apariția ulterioară a unor jocuri mai mult sau mai puțin apropiate de Ideea de Civ, a făcut să ne dăm seama că se poate mai bine.

Concurența

Un *Call to Power* a creat un sistem de resurse și de management al acestora mai apropiat de realitate, iar un *Alpha Centauri* a adus certe îmbunătățiri concepției unităților militare și acțiunilor lor, precum și felului în care un arbore tehnologic se împletește firesc în evoluția civilizației. Asta ca să nu pomenesc de excepționala modularizare a tipurilor de societăți, capabilă a oferi jucătorilor posibilitatea obținerii unor „hibrizi" sociali, politici și economici, element care spune multe despre creativitatea celor de la **Firaxis**. În ceea ce privește relațiile diplomatice, ambele jocuri, atât *CTP* cât și *Alpha* au adus granițele ca un element indispensabil al gameplay-ului, și au lărgit mult posibilitățile de comunicare și exprimare diplomatică, toate acestea fiind dublate de posibilități noi în ceea ce privește spionajul și sabotajul economic.

Cu astfel de redutabili oponenți va avea de-a face *Civilization III* (în cazul *Alpha Centauri* și *Alien Crossfire* fiind vorba chiar de o autoconcurență acerbă - se pare însă că oamenii de la **Firaxis** se simt suficient de încrezători în forțele lor pentru a-și putea permite o asemenea situație).

Cheia succesului?

Ținând cont de situația actuală a jocurilor tip *Civilization*, mi se pare interesant să punctez paradigma momentului: toate sunt bune și fru-

moase, dar s-a cam pierdut pe drum ideea inițială de Civ. Adică, ideea unui joc de strategie pământean, terestru, terrian dacă vreți, inspirat la modul cel mai intim și mai concret din istoria reală a civilizațiilor ce s-au succedat și au conviețuit mai mult sau mai puțin pașnic pe Pământ. Cum s-ar zice, avem un *Alpha* care rupe pisica prin Centauri, și un *Call to Power II* bine făcut economic și diplomatic, dar prea puțin realist sub aspect istoric, dând deseori senzația de răceală, de plastifiere impersonală.

În opinia mea, tocmai această fisură trebuie exploatată mai cu foc de **Firaxis** în crearea viitorului *Civilization*. Dacă elementele noi din concepția jocului vor fi împletite cu istoria Umanității la un mod mai veridic, păstrând însă un cât mai mare control al jucătorului asupra destinelor propriei civilizații, atunci *Civilization III* va fi un succes deplin. Cel puțin, asta este opinia mea. Să vedem dacă descoperim în ea o asemănare cu intențiile producătorilor, așa cum apar acestea din primele dezvăluiri asupra următorului *Civ*.



Teren și resurse

Ei bine, multe lucruri nu se vor schimba în ceea ce privește regulile de deplasare a unităților pe tile-uri de diverse tipuri (mă refer la bonusurile de defense și movement).

Aici lucrurile au fost deja bine echilibrate, și se pare că nu vom avea în plus decât anumite finețuri, cum ar fi o rază de vedere crescută a unităților aflate pe dealuri sau munți. Tipurile de teren precum și îmbunătățirile care pot fi aduse acestuia nu vor fi modificate semnificativ.

Există, însă, o noutate de mare importanță în ceea ce privește exploatarea acelor tile-uri în care se află resurse aparte, ca fierul, cărbunele, petrolul sau viermii de mătase (!). Pe lângă mărirea cantității resurselor oferite de tile-ul respectiv, acesta va avea un rol important, de data aceasta calitativ, afectând veniturile de Luxuries (cu efect asupra stării de fericire a populației), dar și posibilitatea producerii anumitor unități militare sau construirii unor clădiri în oraș. Spre exemplu, mirodeniile, mătasea și diamantele ne vor face supușii mai mulțumiți. Iar exploatarea în raza orașului a unor zăcăminte de fier, petrol sau uraniu va fi crucială sub aspect militar, permițând accesul la anumite tipuri de unități și city improvements.

Vă dați seama ce efect va avea această noutate într-un joc desfășurat pe harta Pământului? Vom ajunge să refacem, aproape cu obiectivitate, Istoria – fie și dacă mă gândesc numai la grămada de rahat vânturată prin Orientul Mijlociu de-a lungul vremurilor.

Cred că deja vă imaginați ce bătaie o să fie pe petrol, sau pe stăpânirea rutelor comerciale! Acestea din urmă foarte importante la rândul lor, pentru că oferă acces la resurse de care propria civilizație duce lipsă.

Oare **Firaxis** a învățat ceva din rutele comerciale din *Call To Power*?

Se pare că da.

Unde-i lege-i și tocmeală

Iar asta pentru că legea ești tu, conducătorul unei civilizații. Ce va putea să negocieze ca la piață cu celelalte civilizații tot felul de chestiuni.

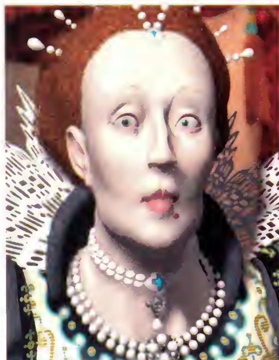
Cum ar fi obținerea științei despre Spearman plus comunicații cu Indienii, în schimbul propriei hărți și a Bronze Working. Da, se pot face schimburi cu orice în plan diplomatic: cu tratate, aur, bunuri, tehnologii, orașe, unități, hărți, comunicații cu alte civilizații etc.

Mai mult decât atât, toate aceste elemente ale negocierii pot fi mixate în propuneri compuse, pentru a le potrivi mai bine necesităților momentului.

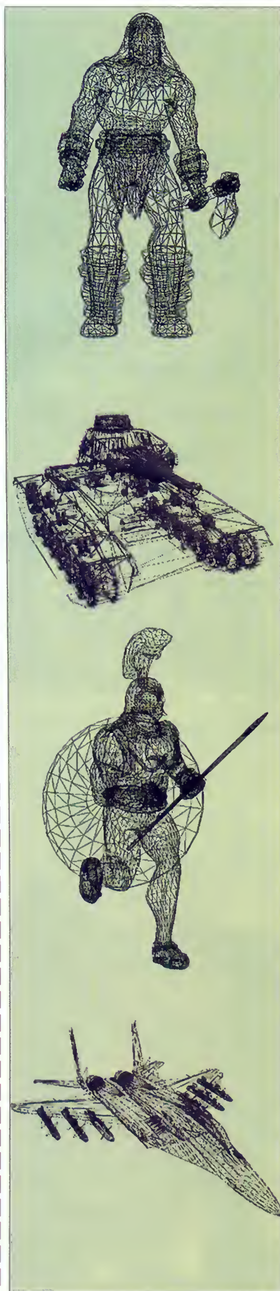
În același plan al relațiilor diplomatice vor fi amplificate nuanțele presupuse de politica între state.

La un tratat de pace standard se poate adăuga un pact mutual de protecție, un permis bilateral de trecere pe teritoriul propriu (he-he, da, vor fi granițe în *Civ III* !), și eventual un embargo economic impus unei terțe civilizații.











Unde nu-i tocmeală

Ei bine, unde nu este loc pentru tocmeală se apelează la bâtă. Deşi *Civ*-ul nu a fost conceput iniţial ca un joc militar, timpul a arătat că modalitatea cea mai des utilizată de jucători pentru obţinerea victoriei este cea a luptei până la cucerirea completă a Lumii. Astfel încât s-a lucrat la partea de luptă şi campanie militară, aducându-se îmbunătăţiri (în opinia mea cosmetice) pe ici şi pe colo în *Civ II*.

Se pare că există intenţii serioase de a repara în *Civilization III* anumite deficienţe grave din versiunile mai vechi. Şi mă refer aici în primul rând la supranaturala capacitate de rezistenţă în defensivă a unităţilor militare depăşite în timp, de-a lungul jocului – exemplul unităţilor Phalanx veterane care rezistă în vârful muntelui până şi la atacul tancurilor (!) mi se pare elocvent. În viitorul *Civ* lucrurile vor fi puse la locul lor sub acest aspect, diferenţele dintre unităţile militare, şi în special cele din epoci istorice şi tehnologice diferite, vor fi hotărâtoare.



Al doilea important pas militar înainte va fi creşterea efectului bombardamentelor pe care unităţile ce pot executa foc la distanţe mari (catapulte, artilerie, cuirasate) îl vor executa asupra fortificaţiilor. Se pare că City Walls nu vor mai fi chiar atât de puternice ca până acum...

Revenind la ideea mea de la început, aceea că este de dorit o apropiere de istoria reală, pentru a aduce ceva diferit faţă de civ-urile actuale, iată că nu sunt dezamăgit de strategii de la **Firaxis**. Vor exista naţiuni care, întocmai ca în istorie, vor fi blagoslovite cu lideri capabili, ce vor acţiona (se pare) în mod activ de-a lungul campaniilor militare, fiind hotărâtori în obţinerea victoriei.

Important mai este faptul că se păstrează posibilităţile de creare de către terţe părţi a unor mod-uri de *Civ*. Ştim cu toţii câte astfel de mod-ificări interesante există pe Internet, şi câte scenarii atractive le însoţesc. Da, în această idee va exista posibilitatea editării caracteristicilor unităţilor!

Deşi nu foarte numeroase, dezvăluirile celor de la **Firaxis Games** cu privire la viitorul *Civilization III* sunt suficiente pentru a contura o imagine încurajatoare pentru visurile noastre de civuitori. Este clar că oamenii sunt hotărâţi să facă o treabă bună, nu doar o simplă cosmetizare. Şi mai este limpede că au învăţat câte ceva atât din propria lor muncă la *Alpha Centauri*, cât şi din *CTP*-ul concurenţei. Este drept, nu ni s-a comunicat încă nimic despre data lansării jocului, dar se pare că acesta a intrat în faza retuşurilor esenţiale... Nu-i nimic, mai aşteptăm, pentru că veştile de până acum sunt bune.

Marius Ghinea

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	Civilization III
Gen:	TBS
Producător:	Firaxis Games
Distribuitor:	N/A
Procesor:	Pentium
Memorie:	64 MB RAM
Accelerare 3D:	NU
Multiplayer:	DA
Data apariţiei:	necunoscută

Championship Manager Season 2001/2002

Ne pregătim ghetele pentru un nou campionat.

După ce în urmă cu aproape o lună, **Sport Interactive** a oferit publicității câteva date despre cel mai așteptat simulator managerial al fotbalului, *Championship Manager 4*, iată cum acum încearcă să ne aline dorul lăsându-ne să aflăm tot felul de detalii despre update-ul sezonier *Championship Manager 2001/2002*. Devenit deja obișnuință, an de an în toamnă (anul acesta într-o zi de octombrie), Sports Interactive își fericește fanii cu câte un astfel de update.

Din nou pe gazon

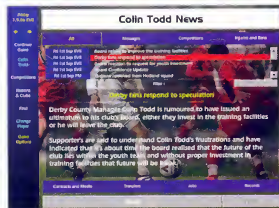
De obicei, să scrii un articol despre un update nu este o treabă foarte ușoară. Diferențele dintre noua versiune și cea anterioară sunt în general atât de mici încât te trezești în ipostaza de a nu prea avea ce scrie. Și totuși trebuie să o faci. Din fericire pentru mine update-urile pentru *Championship Manager 3* nu intră în această categorie, iar informație nouă am să vă prezint berechet.

În primul rând o să vă anunț că, asemeni altor update-uri, *Championship Manager Season 2001/2002* va aduce la zi bazele de jucători și echipe însumând peste 100.000 de jucători și personal (cu profile complete) din nu mai puțin de 26 de campionate ale lumii. Și ca să trec rapid și prin restul de elemente îmbunătățite voi aminti de faptul că editorul de date este acum mult mai maleabil permițând schimbarea caracteristicilor jucătorilor sau echipelor, iar presa scrisă sau vorbită este din ce în ce mai prezentă în joc aducându-și aportul la crearea atmosferei de competiție.









Și la tablă

Pe lângă aceste îmbunătățiri absolut clasice și care mai mult ca sigur nu vor trece neobservate, **Sports Interactive** ne introduce și câteva elemente noi. În primul rând, noul sistem de transferuri, aprobat de UEFA și intrat în vigoare încă de pe parcursul acestui campionat, a fost implementat. Scouții, la rândul lor, devin în sfârșit utili. Rapoartele lor asupra jucătorilor și echipelor care le-au fost desemnați, respectiv desemnate, sunt mult mai concise și mai informative. Mai mult te vor informa și despre parcursul jucătorului sau echipei de-a lungul întregului sezon (cu suișurile și coborâșurile aferente). În același timp, managerii nu mai au acces deplin la informațiile ce privesc caracteristicile jucătorilor. Anumite atribute, în special în ceea ce-i privește pe jucătorii noi sau necunoscuți, vor fi ascunse astfel încât un manager nu va cunoaște decât jucătorii cu care a intrat în contact. Desemnând un scout să cerceteze un anumit jucător, îi va dezvălui managerului și aceste calități „ascunse" ale jucătorului.

O mulțime de fani ai seriei vor răsufla ușurați când vor afla de următorul element implementat și el în joc, nu de alta, dar a fost îndelung cerut în ultima vreme. Managerii vor avea, începând cu versiunea 2001/2002, posibilitatea de a emite ultimatumuri consiliului director, și vice-versa. Nu vor să investească în dezvoltarea stadionului, amenință-i că vei părăsi echipa și atunci în mod cert... îți vor arăta ușa. Eh! Dar măcar ți-ai impus punctul de vedere. Managerul este un om foarte meticulos, care înainte și după meci analizează cu atenție orice aspect al partidei disputate pentru a detecta slăbiciunile ce pot fi detectate. **Sports Interactive** sare în ajutorul lor oferindu-le un carnețel în care-și pot nota impresiile despre meciuri și jucători pentru a le putea folosi la momentul oportun.

Dacă vă voi mai spune că engine-ul jocului a suferit și el câteva modificări, mai exact au fost introduse o serie de comentarii noi, iar managerul artificial a devenit și mai inteligent decât era până acum, cred că am cam acoperit toată gamă de noutăți cu care se va prezenta în toamnă *Championship Manager Season 2001/2002*. Până când vor cădea frunzele din copaci și update-ul din studiourile **Sports Interactive** vă recomand să vă delectați cu prezentul Season 2000/2001.

Claude

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	Championship Manager Season 2001/2002
Gen:	Manager fotbal
Producător:	Sports Interactive
Distribuitor:	Eidos Interactive
Procesor:	PII 350 MHz
Memorie:	128 MB RAM
Accelerare 3D:	NU
Data apariției:	octombrie 2001



Destroyer Command

Căpitan la 14 ani

Am constatat în ultima vreme o supralicitare a unei teme vechi de când lumea și pământul (mai corect de vreo cinci-zeci de ani încoace). Este vorba despre al doilea război mondial. Am avut trupe de infanterie care încercau să cucerească cu pușca și cu pumnul teritoriile cotropite, tancuri pe care trebuia să le poziționăm cât mai strategic posibil pentru a înfrânge diviziile blindate ale inamicului, divizii întregi de avioane de vânătoare și bombardiere cu care dobândeam supremația aeriană. Mai puține jocuri s-au îndreptat însă spre ocean. Flotele maritime ale marilor puteri au fost lăsate în umbră, deși rolul pe care l-au avut în război nu a fost deloc de neglijat. Cum credeți că s-ar fi reușit altfel să se contureze o confruntare la asemenea nivel, între state și continente distanțate de întinderi nesfârșite de ape. Pentru a învinge într-un astfel de război nu este de ajuns să ai cei mai bine antrenați oameni și

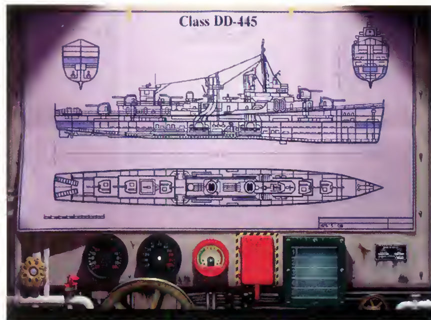


cele mai puternice avioane. Mai ales că în acea perioadă autonomia de zbor a acestora era destul de mică. Aveai nevoie de nave maritime care să transporte trupele dintr-un loc în altul, de nave cu resurse pentru a aproviziona linia frontului, de portavioane cu care să aduci avioanele cât mai aproape de focul luptei. Gândiți-vă ce au reușit puterile aliate prin debarcarea în Normandia. O nouă linie a frontului exact unde nu se așteptau nemții. Și apoi, să muți trupele dintr-un loc în altul pe uscat este mult mai greu decât pe mare. Este vorba de timp, de viteza de reacție, un atu foarte important în orice confruntare.

Dar ca să ai acces liber pe mare era imperios să deții și o flotă pe măsură. Celelalte nave nu ar fi reușit să-și ducă la îndeplinire misiunea dacă nu existau cuirasatele, distrugătoarele, submarinele al căror singur scop era de a pune bețe în roate navelor inamice. Puterea pe mare a fost și rămâne, chiar dacă s-au dezvoltat peste măsură armele cu rază lungă de acțiune, una dintre componentele principale ale oricărei puteri mondiale.

Gustul puterii

Vom putea gusta și noi un pic din această forță pe care o denotă un distrugător din al doilea război mondial. Pentru aceasta nu va fi necesar să traversăm oceanul și să mergem la nu știu ce muzeu de antichități din Statele Unite (deși, cu siguranță, nu ne-ar deranja acest lucru), ci va trebui să așteptăm un pic pentru a instala *Destroyer Command* pe calculatorul nostru. Nu știu dacă vă mai amintiți, dar cu ceva timp în urmă Mike a scris un first-look la acest joc. A trecut mult timp de atunci, iar informațiile pe care le avem acum sunt mult mai numeroase (este și normal deoarece se apropie data lansării), de aceea m-am gândit că jocul ar merita un preview în revistă. *Destroyer Command* este un simulator de lupte navale. Și nu este un simultor oarecare, pentru că, dacă îl vom juca, vom deveni marinari în US Navy. Da, ați auzit bine, veți face parte din trupele de elită ale Unchiului Sam. Surpriza vine însă abia acum. Nu știu prin ce joc al sorții am scăpat de munca și chinul marinarului de rând și am ajuns ditamai comandantul unui distrugător în al doilea Război Mondial. Ei, vedeți ce înseamnă să ai pile la Pentagon (cuscrul mătușii străbunicii mele este văr de-al patrulea cu un român de prin Transilvania care a emigrat în SUA prin anii '20 și acum are un străstrănepot angajat ca portar la chioșcul de hot-dog, vizavi de Pentagon). Ajuns ditamai comandantul, voi porni cu nava mea spre confruntările din al doilea Război Mondial, în oceanul Atlantic sau în Pacific. Dacă aptitudinile mele și vastele cunoștințe în conducerea unor asemenea















mașinării vor da roade, voi avansa (de data aceasta fără pile) la statutul de comandant al unei divizii de distrugătoare.

De obicei, comandanții sunt cei care nu prea iau parte la acțiune. Rămân undeva pe o punte și împart ordine în dreapta și în stânga. În *Destroyer Command*, lucrurile stau altfel.

Ce înseamnă comandant?

În primul rând, vei putea parcurge întreaga navă de la un capăt la altul. Camera sonarelor își relevă secretele, cu tot ceea ce ține de interceptarea și determinarea exactă a pozițiilor navelor inamice. Camera motoarelor este foarte bine redată: pistoane, aburi etc. Vei putea trage efectiv cu puternicele turnuri ale navei, vei putea lansa personal încărcăturile mortale pentru submarine sau torpilele distrugătoare pentru navele de suprafață. Dacă însă obosești de atâta muncă, poți lăsa calculatorul să se ocupe de aceste chestiuni secundare. Cred că această opțiune este cea mai importantă. Adică, nu este mai bine să mă duc la pupă și să las briza oceanului să-mi fluture pletele, să privesc încântat spectacolul fascinant al luptelor navale și aeriene (apropo, în joc vor fi și avioane, chiar dacă noi nu vom avea controlul asupra lor)?

Nu, în mod sigur nu este mai bine. Să renunț la o grămadă de acțiuni împotriva forțelor Axei? Nici gând. Mă voi lupta până la ultima suflare și voi scufunda faimoasele U-boat (renumitele submarine ale Reich-ului), voi îneca avioanele Kamikaze ale japonezilor, voi escorta convoaiele pentru a ajunge întregi la destinație, voi lovi năprasnic navele de suprafață și voi distruge plajele inamice pentru a acorda suportul necesar trupelor de infanterie. (Ah, câtă înflăcărare patriotică în vocea mea!)

Ce se promite

Creatorii de la **SSI** promit modelarea realistă a oceanului, a mișcării navelor și a armelor. Jocul va recrea misiuni istorice din WW II. Avioanele vor arăta exact ca în timpurile trecute. Acestea ne vor ataca navele, dar vor fi vulnerabile în fața antiaerienei noastre. Navele se pare că vor fi create cu respectarea fiecărui detaliu, iar interacțiunea noastră cu echipamentul din dotare este completă. Vom putea lupta împotriva submarinelor cu echipament specializat (ASW), acestea având un AI performant care nu ne va face viața prea ușoară. Scenariul jocului se pare că va evolua după aptitudinile jucătorului. Un comandant bun va avea misiuni mai grele de îndeplinit, față de cel care arată carențe la nivelul „pregătirii". Promovările care vin după victorii pot fi refuzate și putem rămâne la conducerea unei singure nave, nu a unei flote întregi.

Multipayer-ul prin Internet sau prin conexiune LAN pentru 8 jucători va fi punctul forte al acestui joc. Acest lucru nu se datorează modurilor Co-Op și Head to Head, ci o posibilitate care se anunță ca o noutate în domeniul jocurilor. Este vorba despre posibilitatea de a juca în modul multiplayer cu cei care au instalat *Silent Hunter II*, un simulator al submarinelor U-Boat din Al Doilea Război Mondial, produs tot de **SSI**. Acesta este primul joc care permite jucătorilor a două produse diferite să lupte unul împotriva celuilalt pe același câmp virtual de luptă. Vom putea astfel să confruntăm distrugătorul nostru din *Destroyer Command* cu submarinului oponentului din *Silent Hunter II*. Fără îndoială sună foarte ciudat ce vă spun acum, dar cele două jocuri sunt special create pentru a fi compatibile.



Cu siguranță că ultimul artificiu pe care l-au scos cei de la **SSI** din mânecă face destul de interesant acest joc. Este o experiență pe care n-am mai încercat-o și vom fi destul de curioși să o testăm și noi la timpul potrivit. Dar, există o fărâmă de îndoială în noi, deoarece ultimele experiențe pe care le-am avut cu jocuri despre războiul mondial au fost dezamăgitoare. Să fim totuși optimiști și să păstrăm gândurile negre pentru altădată.

Sebah

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	Destroyer Command
Gen:	Simulator de lupte navale
Producător:	SSI
Distribuitor:	Ubisoft Entertainment
Procesor:	PII 266 MHz
Memorie:	64 MB RAM
Accelerare 3D:	minim 8 MB
Data apariției:	necunoscută







Medal of Honor

După Undying, un FPS de război din partea EA Games

Jocurile din seria *Medal of Honor* produse de **DreamWorks** pentru PlayStation sunt unele din cele mai populare FPS-uri disponibile. Cu acțiunea plasată în Europa și Africa de Nord, seria *MoH* este axată exclusiv pe realitate istorică și verosimilitate. Altfel spus, atacurile frontale, cu armele turuind, sunt penalizate prin moarte instantanee, pentru că, în realitate, așa-i războiul. Este nevoie, așadar, de o combinație de elemente: ascunziș, pândă, război de gherilă și sabotaj. Toate oferă o experiență absolut unică. Cu asemenea precedent, **Electronic Arts, 2015** și **EALA (Electronic Arts Los Angeles**, fosta **DreamWorks)** pregătesc adaptarea acestei faimoase serii de PS la PC.

Motor supraturat, mai mult carburant

Medal of Honor: Allied Assault este propulsat de un motor grafic de un potențial enorm, după părerea mea, poate chiar mai mare decât cel de *Unreal*. *Quake III* a arătat ce poate să facă un engine și, sincer, am fost cam surprins că nu a fost folosit în mai multe jocuri (*Alice* și *Star Trek Voyager* sunt fericitele excepții). Acum, *Medal of Honor: Allied Assault* face ca toată capacitatea grafică a motorului menționat să fie folosită la maxim... și chiar mai mult. Jocul va consta dintr-o serie de misiuni bazate mai mult sau mai puțin pe adevărul istoric (așa cum se întâmpla și în primele două jocuri de pe PS). Jucătorul va avea rolul locotenentului Mike Powell și va trebui să contribuie la oprirea mașinii naziste de război prin infiltrare în baze inamice, sabotaj al uzinelor, salvarea prizonierilor de război și chiar prin participarea la ofensive de anvergură, cum ar fi invazia Normandiei sau operațiunea Market Garden, ambele popularizate în Saving Private Ryan și A Bridge Too Far.

Lucrul la *Medal of Honor: Allied Assault* a început pe la jumătatea anului trecut. Compania **2015** din Oklahoma, cunoscută pentru add-on-ul *Wages of Sin*, a fost contactată de **Electronic Arts** în vederea producerii unei mici demonstrații bazate pe engine-ul *Quake III*. Două săptămâni mai târziu, echipa de programatori și designeri reușise deja să creeze un nivel prototip conținând un oraș francez devastat populat de o mână de soldați naziști. Deși neșlefuită, demonstrația a arătat nu doar puterea motorului *QIII*, dar și talentul echipei producătoare. **EA** nu a stat mult pe gânduri și a inițiat proiectul *Medal of Honor: Allied Assault*. Fanii seriei









MoH se vor bucura când vor auzi că Peter Hirschman, cel care a condus primele două proiecte, va conduce și lucrul la acest al treilea joc al seriei. Hirschman este un pasionat al celui de-al doilea război mondial și va avea grijă ca jocul să copieze exact realitatea istorică. De fapt, înainte ca proiectul *Medal of Honor* să înceapă, întreaga echipă a trecut prin mâinile grijulii ale căpitanului Dale Dye (retras din activitate), aceeași persoană care i-a antrenat pe Tom Hanks, Tom Sizemore, Matt Damon, și restul echipei de actori care au jucat în Saving Private Ryan.







Progresia războiului

Jocul urmează cursul istoriei, mai precis al implicării Statelor Unite în războiul din Europa. Ca proaspăt recrut al Biroului de Servicii Strategice (Office of Strategic Services - OSS), veți începe în Africa de nord a anului 1942. Pe parcurs, veți avansa în Italia, Franța și, în cele din urmă, Germania însăși. Ca și în primul joc, misiunile au loc pe parcursul câtorva niveluri individuale, fiecare cu un număr de obiective primare și secundare. De fapt, *MoH: Allied Assault* va avea o interfață similară celei din primele jocuri ale seriei. Pe măsură ce îndepliniți obiectivele, veți primi diferite decorații: Purple Heart, Distinguished Service Medal, Silver Star și cea mai înaltă decorație pe care o poate primi un soldat din partea Statelor Unite ale Americii - Medal of Honor.

Toate aceste medalii sunt primite în funcție de statisticile obținute la sfârșitul fiecărei misiuni (sănătatea rămasă, numărul de inamici doborâți, timpul rămas, obiectivele secundare completate etc.) Obținerea unor medalii poate deschide chiar câteva niveluri secrete.

Cu toate că *Medal of Honor: Allied Assault* a fost anunțat doar recent, jocul se află într-un stadiu destul de avansat. Nivelurile și mediile din joc promit să fie unele din cele mai frumoase și mai detaliate din toate câte există la ora actuală. Unul din episoadele cele mai dramatice și probabil cel mai bine realizate este cel al debarcării în Normandia. După ce este lăsat pe plajă, jucătorul, împreună cu un grup de camarazi, va trebui să se strecoare printre gloanțe până în spatele buncărelor germane, printre obstacole, dinți de dragon și cadavre. Scenariul jocului presupune că o parte din soldații aliați vor cădea măcinați de mitraliere, în timp ce artileria va lovi constant plaja și fumul înnecăcios va pluti peste această scenă de moarte. În cele din urmă va trebui să treceți de toate piedicile (inclusiv de sârma ghimpată) și să faceți definitiv liniște în cuiburile de mitralieră ale naziștilor.

Nu e de mirare dacă scena vi se pare familiară. Chiar și Electronic Arts acceptă faptul că această misiune se inspiră foarte mult din Saving Private Ryan și încearcă să ofere jucătorului același sentiment care îi era oferit și în acele prime 15 minute de groază ale filmului. Hirschman i-a arătat nivelul lui Steven Spielberg, care s-a declarat impresionat. Se pare că Spielberg chiar a dat câteva indicații cu privire la plasarea corectă a obiectelor pe plajă. Chiar și misiunile superioare sunt modelate după scene din film. De pildă, jucătorul se va găsi la un moment dat într-un oraș foarte asemănător celui unde are loc, în film, duelul dintre lunetiști.

Jocul este populat de o mare diversitate de soldați inamici, inclusiv ofițeri din Afrika Corps, lunetiști și grenadieri din Wehrmacht, SS Hund-Patroller, SS Polizei și Gestapo Ofizier.

Per total, există 19 variante ale soldatului nazist standard. Nici vehiculele nu vor lipsi din joc: halftrack-uri, motociclete cu ataș, tancuri, jeep-uri, camioane și chiar și câte un Mercedes din când în când.

Dintre arme (în joc în număr de peste 24), veți recunoaște cu siguranță carabina M1, mitraliera Thompson, Panzerschreck și Mauser KAR 98K.

Electronic Arts și-a planificat să includă și patru hărți unice de deathmatch și două hărți pentru jocul cooperativ. *Medal of Honor: Allied Assault* se adresează deci atât fanilor FPS înrăiți cât și ahtiaților după realitatea istorică a celui de-al doilea război mondial.

Jocul va fi disponibil pentru PC în octombrie, după ce un alt joc din seria *Medal of Honor* va fi lansat în august pentru PlayStation 2.

Mike

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	Medal of Honor: Allied Assault
Gen:	FPS
Producător:	2015/EALA
Distribuitor:	Electronic Arts
Procesor:	PII 400 MHz
Memorie:	128 MB RAM
Accelerare 3D:	minim 16 MB
Multiplayer:	DA
Data apariției:	octombrie 2001

Hero's Journey

O călătorie de neuitat în lumea virtuală

În lumea jocurilor on-line, care la noi de abia a început să prindă contur, **Simutronics** este deja un nume consacrat. Produsele firmei *Dragon Realms, GemStone III, Hercules sau Xena*, sunt jucate în toate colțurile lumii fără nici o umbră de discriminare. Toate aceste jocuri aparțin genului fantasy RPG, iar dintre ele *GemStone III*, fiind cel mai vechi (a fost lansat cu 12 ani în urmă), este chiar în mod text.

Hero's Journey este proiectul aflat acum în lucru în studiourile **Simutronics**. Credincioși spiritului tradițional, membrii echipei producătoare au încadrat și acest nou joc on-line tot în categoria fantasy. Lista de proiecte dedicate universului on-line continuă să se îmbogățească dovedind, dacă mai era nevoie, popularitatea crescândă a acestui gen care, deși nu este tocmai nou, nu a fost încă exploatat la întregul său potențial.

Tot pe drum

Vă povesteam luna trecută de *Arcanity*, alt joc on-line, al cărui univers fantastic era construit pe ruinele civilizației moderne. *Hero's Journey* și-a dezvoltat povestea de fundal într-un mod asemănător. Vigil este un ținut tipic medieval cu trăsături fantasy. Dar, cu foarte mulți ani în urmă, în acest ținut a trăit și s-a dezvoltat o civilizație extraordinară, extrem de avansată (ajunsese cam prin stadiul erei renascentiste). La un moment dat însă, această civilizație s-a prăbușit, cauzele catastrofei rămânând ascunse în negurile istoriei. Urmele acestei civilizații s-au păstrat însă de-a lungul și de-a latul ținutului sub formă de ruine sau catacombe în care, dacă e să dăm crezare zvonurilor și legendelor ținutului, s-ar putea





găsi ascunse artefacte ciudate (asemănătoare cu cele concepute de Leonardo Da Vinci) cu puteri nebănuite. Ca în orice poveste clasică, trebuie să existe și o prezență malefică, care, într-un fel sau altul, să explice cererea imensă de aventurieri sau mercenari. În *Hero's Journey*, rolul de băiat dur și rău i-a revenit unui oarecare „Uncreation", o entitate despre care nu se cunosc foarte multe lucruri, iar singurele detalii provin din legendele antice datând dinaintea civilizației apuse deja.

„Călătorului îi șade bine cu drumul" spune o vorbă bătrânească de pe la noi. *Hero's Journey* este un joc ce pare construit în jurul acestei „legi". Vigil este un ținut foarte extins, nu mai puțin de 160.000 de mile pătrate, cel puțin așa au fost aproximate, deoarece foarte mult din teritoriu nu a fost încă explorat. De altfel, producătorii afirmă că la o viteză de o milă la 5 minute un jucător ce va alerga constant de la un capăt la celălalt al lumii ar avea nevoie de mai bine de 33 de ore pentru a-și încheia călătoria. Tocmai pentru a micșora timpii necesari călătoriilor, ținutul a fost împărțit în „mappeli", un fel de regiuni delimitate doar pe server între care călătoriile se pot face rapid. Astfel, în momentul călătoriei între doi mappeli jucătorul va vedea o hartă și un punct mișcător pe ea.



Această opțiune de călătorie nu va putea fi activată decât de-a lungul marilor drumuri comerciale și, mare atenție, dacă în momentul plecării într-o astfel de călătorie un monstru era pe urmele voastre, vă poate urmări și prinde pe traseu.

La luptă... și plăcinte

Și dacă jocul tot este un role-playing game, fie el și on-line, înseamnă că vei primi în grijă un personaj, mai mult sau mai puțin drăguț (după gustul fiecăruia), pe care va trebui să-l crești, să-l hrănești, să-l îmbraci și să-l ajuți de-a lungul întregii lui vieți virtuale. Caracterul este foarte docil, va accepta fără să crâcnească orice indicație începând de la cele de „look" vestimentație, fizionomie și chiar felul în care va merge (mai legănat, mai săltăreț, mai crăcănat etc.) până la caracteristicile și abilitățile dobândite la naștere sau de-a lungul vieții. Este atât de ascultător și devotat încât o să-și dea și viața pentru tine, lucru care o să se întâmple destul de des, mai ales că ținutul este populat cu tot felul de creaturi deloc prietenoase. Unele dintre acestea vor fi recunoscute de la o poștă, aparținând tiparelor clasice de monștri: orci, goblini sau schelеți însă își vor face apariția și câteva figuri noi: Heartstealer, Bobeater etc. Jocul fiind încă într-un stadiu mediu de producție, clasele și skill-urile nu au fost încă implementate deși se cunoaște deja existența câtorva rase (Dwarves, Hobs, Idorim), pentru ca la lansare să fie disponibile un număr de 10. Un alt element ce așteaptă cuminte la coadă pentru a intra și el în configurația jocului este sistemul de decese/învieri. Încă nu s-au pus de acord producătorii ce măsuri să adopte în această problemă foarte delicată și spinoasă constituită de moartea jucătorului. Ce penalizări să acorde, cât de drastice să fie ele, sunt întrebări la care nu s-au găsit încă răspunsuri. Tocmai de aceea producătorii nu au avut posibilitatea să acorde foarte multe detalii legate de un alt element delicat și specific RPG-urilor on-line, PvP-ul (player vs. player). Sistemul morții nefiind încă pus la punct este, încă, prea devreme pentru a da drumul la speculații privind lupta dintre jucători, avantajele și dezavantajele acesteia. Un singur lucru este



cert, producătorii intenționează să creeze un mediu plăcut de evoluție atât pentru jucătorii dedicați stilului PvP, cât și celor ce preferă comoditatea luptei cu AI-ul monștrilor. Acest lucru probabil va duce la penalizări destul de serioase pentru aceia care vor lua drumul crimei, tocmai în intenția da a-i proteja pe jucători de atacurile nemiloase ale d00ds-ilor (denumire generică dată acelor jucători care sparg tiparele și nu



respectă deloc conduita jocurilor on-line). Jocul se anunță a fi interesant chiar și pentru cei care vor evita PvP-ul, practic elementul ce cântărește greu în balanța popularității crescânde a acestui gen. O mulțime de quest-uri vor fi disponibile, unele mai ușoare, altele aproape imposibile cu recompense pe măsură. Elementul inedit al quest-urilor este acela că vor fi, în mare măsură, spontane. Un număr de Gamemasteri (fie membri ai echipei producătoare, fie membri cei mai eminenți ai echipei de beta-testeri) vor fi prezenți permanent în joc. Ei vor avea „puterea" de a crea și declanșa tot felul de quest-uri. Se poate întâmpla ca un astfel de Gamemaster să se așeze în fruntea unei hoarde de goblini și ataca un oraș. Dacă în zonă sunt suficienți jucători și vor ști să se organizeze, atacul poate fi respins ceea ce va duce la creșterea prestigiului celor implicați în apărare precum și alte recompense. Se poate însă întâmpla ca apărătorii să cedeze și atunci orașul va fi ars din temelii.

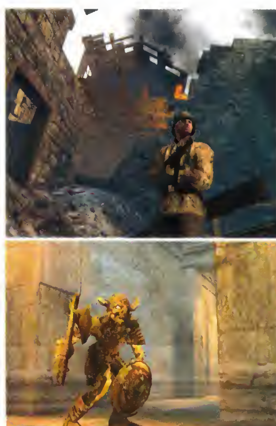
Toate aceste elemente, plus deja anunțatele mini jocuri gen cazino, table sau șah ce vor fi încorporate, au atras atenția jucătorilor către proiectul Hero's Journey. Și chiar din această fază incipientă, călătoria în lumea Vigil se anunță a fi o aventură plăcută și plină de neprevăzut.

Claude

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	Hero's Journey
Gen:	MMORPG
Producător:	Simutronics
Distribuitor:	N/A
Procesor:	PII 300 MHz
Memorie:	32 MB RAM
Accelerare 3D:	minim 4 MB
Multiplayer:	only
Data apariției:	sfârșitul anului



Return to Castle Wolfenstein



Nazismul... un pericol încă actual.

B.J. Blazkowicz, un american sadea, după cum ne arată şi numele, este superspionul din *Wolfenstein 3D*. Ce se întâmpla în Wolfenstein? Omul nostru superdotat încerca să-l oprească pe Himmler (fără îndoială de naţionalitate germană) în încercarea lui de a crea o armată de supersoldaţi nazişti. Nu era vorba despre antrenamente intensive şi pregătiri excesive prin deşert, în spiritul Legiunii Străine, ci se încerca îmbunătăţirea rasei ariane prin experimente ştiinţifice şi prin practicarea magiei negre. *Return to Castle Wolfenstein* este continuarea acestuia, un first person shooter ce urmează linia originalului.

Vom prelua din nou controlul asupra lui Bi Jei, ne vom lupta din greu cu naziştii şi le vom face zile grele, în ideea de a-i împiedica să câştige dominaţia mondială.

Unde te duce nebunia?

Nu ştiu dacă să o numesc nebunie sau naivitate, dar această fascinaţie a omului în faţa misterului a dus întotdeauna la apariţia unor adevăraţi monştri în istorie. Nu este o afirmaţie gratuită, pentru că dacă veţi observa cu atenţie nu este tiran care să nu aibă impresia că acţiunile lui sunt legitimate de ceva superior, ceva de dincolo sau un principiu care, deloc surprinzător, îl va aşeza pe el într-o poziţie favorabilă. Îi mai trebuie puţină putere de convingere, carismă, o retorică care să magnetizeze masele şi, gata, avem toate ingredientele pentru o tragedie.

Dezvoltarea fascismului din secolul XX în Germania a dus la creşterea interesului faţă de posibilităţile ştiinţei. Sub directivele lui Hitler, oamenii de ştiinţă ai acestuia au început să caute tot felul de metode prin care să înfrângă armata aliată. În această perioadă au apărut armele chimice, motorul cu reacţie, rachetele cu rază lungă de acţiune. Toate acestea erau folosite pentru supremaţia Reich-ului. Dar, pe lângă dezvoltarea ştiinţifică, s-au mai încercat şi mijloace mai puţin ortodoxe. *Return to Castle Wolfenstein* încearcă să imagineze o situaţie în care conducerea nazistă izbuteşte să deschidă o poartă între lumea de aici şi lumea de dincolo. Heinrich Himmler, şeful SS-ului, era convins că este reîncarnarea lui Heinrich, un prinţ saxon din perioada medievală, care a reuşit prin intermediul unor texte oculte să nască o armată de morţi-vii.

În primul rând, el va trebui să găsească mormântul prinţului (înfrânt de un călugăr cu mult timp în urmă), deoarece aici sunt îngropate şi textele respective, apoi să stabilească ritualul care trebuie îndeplinit şi să treacă la treabă pentru aduce din lumea cealaltă o armată de Todesengel – „îngeri ai morţii".

Pentru aceasta se foloseşte de puterea întregii maşini de război germane, şi, în septembrie 1943, este foarte aproape de reuşită. Agenţiile de inteligenţă ale Aliaţilor ne informează că Himmler nu a reuşit încă, dar situaţia nu mai suportă amânare.





Acțiune, nu glumă

În joc ne vom încarna și noi în pielea lui B.J. Blaskowicz, un fost soldat recrutat de Office of Secret Actions (OSA). În primul rând va trebui să evadeze din castelul Wolfenstein pentru a înainta un raport complet despre ceea ce se întâmplă aici. Viața lui se schimbă complet când descoperă adâncimile planurilor lui Himmler și ceea ce trebuie să facă pentru a înfrânge răul pe care acesta l-a eliberat în lume. Să nu credeți că va fi o misiune imposibilă, dar este exact genul de viață pentru care B.J. a fost antrenat de când se juca pe după blocurile gri. Informațiile vin din toate părțile. Soldați din OSA sunt infiltrați peste tot, putând să monitorizezi orașele acaparate de puterile oculte, peșterile ascunse, bazele aeriene, laboratoarele genetice secrete. Acestea sunt lucrurile pe care le cunoaște acum, mai târziu va descoperi altele și mai înfiorătoare.







Cu ce le venim monștrilor de hac

Dușmanii pe care îi vei avea de înfruntat sunt modificați genetic, precum temuții soldați Venom, hrăniți din suferința și torturile pe care le provoacă prizonierilor, echipați cu arme experimentale din laboratoarele chimice secrete ale naziștilor. Zombie Knights sunt mult mai puternici decât zombie originali (probabil au murit de două ori și împărăteasa Zombinina a II-a i-a ridicat la rang nobiliar). Ei au capacitatea de a bloca atacurile. Vor exista de asemenea și soldați femei, atletice și foarte rapide, îmbrăcate în piele, putând executa tot feluri de salturi în clipa în care te atacă (ceva în genul călugărițelor ninja antrenate la școala Matrix-ului).

Unul dintre lucrurile care se anunță impresionant va fi AI-ul personajelor. Atât inamicii, cât și aliații se vor arunca la pământ, vor alerga după un adăpost (antiatomic?), se vor retrage când se află sub rafala armelor în loc deschis, ba chiar vor prinde grenadele și le vor arunca înapoi de unde au venit. Armele vor fi atât cele din al doilea război mondial (pistoale, puști, bazooka, grenade), dar și arme descoperite în laboratoarele secrete (venom gun, o mitralieră foarte puternică sau aruncătorul de flăcări). Oricum, acestea nu sunt toate armele disponibile, producătorii dorind să mai introducă altele până la lansarea jocului.

Probleme vechi, soluții noi

Jocul va avea mai multe niveluri, inclusiv cel în care castelul Wolfenstein ne va fi prezentat în toată splendoarea lui. Grafica se anunță excelentă, cu texturi care îți relevă amănuntele la detaliu. Toate locațiile vor conține locuri secrete, în care se vor găsi arme, muniție, viață. Producătorii au folosit imagini digitale din interiorul castelelor și turnurilor germane pentru realizarea texturilor și arhitecturii construcțiilor. Jocul folosește engine-ul din *Quake 3*, ceea ce îi asigură dinamismul de care are nevoie un first person și o redare bună a texturilor. Interactivitatea se pare că va fi un alt atu în *Return to Castle Wolfenstein*. Cărămizi din pereții castelului sau din adăposturi pot fi distruse lăsând descoperiți monștrii ce își căutau astfel scăparea. Mobila poate fi folositoare în luptă prin mutarea strategică în poziții care să împiedice accesul sau măcar să-l îngreuneze. Un bidon cu substanțe inflamabile poate fi spart, iar un simplu foc de pistol duce la o explozie de toată frumusețea: lumină, foc, flăcări care urmează linia lichidului, fum înecăcios. O armă asupra căreia s-a tras, sau care a fost lovită de schijele unei grenade, nu mai poate fi folosită.

Pe lângă single-player, jocul vine și cu modul multiplayer. Vor exista trei variante diferite pentru acesta, nelipsind, bineînțeles, deathmatch și capture the flag. Se pare că distracția este garantată cu acest mod și datorită engine-ului (foarte generos în această privință), dar și datorită unor caracteristici pe care *Quake 3 Arena* nu le-a avut (posibilitatea de a folosi arme fixate în adăposturi - cuiburi de mitraliere - sau de a distruge structuri întregi).

Cu alte cuvinte, se anunță un joc despre care nu se poate spune că este inovativ, deoarece nu face altceva decât să șlefuiască linia pe care first-person shooter-ul merge în ultima vreme. Însă o variantă mai bine realizată din punct de vedere grafic, din punct de vedere al AI-ului și al poveștii este întotdeauna de preferat pentru cei care au prins gustul jocului original și, parcă, ar vrea să-l mai joace îmbunătățit cu posibilitățile tehnice pe care timpul de acum le oferă. Să nu dăm însă un verdict și să așteptăm lansarea jocului pentru a trage concluziile.

Sebah

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	Return to Castle Wofenstein
Gen:	FPS
Producător:	Gray Matter Interactive Studios
Distribuitor:	Activision
Procesor:	PII 400 MHz
Memorie:	128 MB RAM
Accelerare 3D:	minimum 16 MB
Multiplayer:	DA
Data apariției:	N/A



Multiplayer, numele tău e Tribes... 2?

Dacă există ceva ce a schimbat pentru totdeauna jocurile așa cum le știm noi (după poligoanele din *Quake*, cronologic vorbind), atunci cu siguranță este vorba de modul multiplayer. On-line sau într-o rețea prietenească cu niște amici, jocurile multiplayer au împins undeva în spatele scenei obișnuitele jocuri singleplayer. Nu că aș fi foarte entuziasmat de calea pe care au luat-o jocurile, nici că aș fi înnebunit după MMORPG-uri și alte asemenea, dar ar trebui să fiu orb ca să nu văd că acesta este cel mai nou trend ce a lovit lumea jocurilor.

Sunt un adept al singleplayer-ului, al unei povești bine concepute așa că am privit mult timp multiplayer-ul cu un oarecare ochi critic... stai... „Fire in the hole!"... al naibii Counter-Strike, de când am pus mâna pe el mi-am revizuit atitudinea și am ajuns să stau nopți întregi vânând frag-uri cu echipa pe cine știe ce servere băștinașe.

Starsiege

Înainte de *Counter-Strike*, în perioada mea de negare a importanței multiplayer-ului, **Sierra** (hmmm, uite că au legătură și cu CS-ul) în colaborare cu **Dynamix** a scos pe piață un joc ce avea să dubleze numărul celor ce se frag-uiau pe Internet... *Starsiege: Tribes*.

Jocul, și implicit ideea ce stătea în spatele lui, era cel puțin genial (îmi reproșez și acuma că nu l-am jucat destul)... două sau mai multe echipe încleștate într-o luptă ce nu se reducea la o simplă fugă după kill-uri, ci implica și o strategie foarte bine pusă la punct.

După un asemenea succes, după ce a câștigat de partea sa atâția și atâția fani, era și normal ca jocul să merite o continuare. Astfel că, la aproape 3 ani de la lansarea primului *Tribes*, urmașul său își face apariția pe piață. Precedat de un hype mediatic intens, jocul a atras atenția și speranțele nenumărator gameri. A reușit să se ridice la nivelul așteptărilor? Să vedem...


De-a dreptul artistic, nu vi se pare?


Care ajunge ultimul face cinste!!!


Cred că am băut cam mult aseară...

O să vă spun drept de la început... *Tribes 2* nu aduce prea multe noutăți față de predecesorul său. Conceptul din spatele jocului era și greu de schimbat, e adevărat, dar după o atâția ani de așteptare speram totuși să fiu măcar un pic surprins de joc... și adevărul e că am fost, dar nu în modul cel mai plăcut.

S-a discutat enorm de mult despre engine-ul grafic ce va sta în spatele jocului, screenshot-uri peste screenshot-uri, filmulețe peste filmulețe... dar acuma, după ce am apucat să joc *Tribes 2* ceva timp și după ce am aplecat urechea la părerile celorlalți jucători, pot să spun că nu a prea meritat așteptarea. Nu îmi săriți în cap și citiți mai departe... Părerile sunt împărțite, unii sunt extaziați de grafica oferită de joc în timp ce alți gameri (mai ghinioniști) se plâng de diferite bug-uri, probleme mai grave sau mai puțin grave, de ordin estetic sau nu. Din păcate, eu unul am nimerit în cea de-a doua categorie... deși este totuși un pas înainte, deși nu îmi displace, nu pot să spun că engine-ul grafic mă impresionează. Peisaje destul de șterse, texturi simpliste... tot ce (nu) vrei. E adevărat, în timpul unui joc împotriva altor 20 de oponenți, aceste mici neajunsuri contează mult prea puțin... asta dacă jocul ar rula cursiv și fără probleme. Dar mi se pare un pic ciudat ca pe un Athlon la 600 MHz cu 128 RAM și un GeForce de 32 MB la orice rezoluție jocul să mi se miște suspect de greoi, poticnindu-se când îți este lumea mai dragă.

Să revenim...


Ce explozie de culori! Câtă viață în peisajul ăsta!

... totuși, la jocul propriu-zis. Pentru cei ce se încurcă în taste și nu știu cu ce se mănâncă *Tribes*-ul, producătorii au adăugat jocului și un mod single-player, un fel de training peste care cei mai experimentați pot trece cu ușurință. Ar trebui totuși să îl încercați în cazul în care nu mai vă aduceți aminte prea bine cum se joaca *Tribes* și dacă vreți să vedeți repede, repede ce îmbunătățiri s-au mai adus (le puteți învăța însă cu ușurință și „on the fly", în timpul jocului).

De asemenea, puteți juca și cu boți, dar nu v-aș recomanda... Deși pot duce la bun sfârșit unele task-uri, AI-ul boților este foarte, foarte slab, așa că nu fiți surprinși dacă îi veți vedea câteodată rămânând calmi în timp ce îi împroșcați cu rachete.

Să trecem însă la partea principală a jocului. Jocul în multiplayer. Nimic schimbat în concept: două echipe adverse formate din până la 32 de componenți; fiecare își dispută supremația într-unul dintre modurile de joc oferite (King of the Hill, Deathmatch, Siege etc.). Jucătorul are de ales între 3 tipuri de armuri: Scout, Assault și Juggernaut, fiecare cu avantajele și dezavantajele sale (Scout-ul este mai rapid și mai agil, dar dispune de mai puțină putere de foc, spre deosebire de Juggernaut care poate pulveriza tot ce îi iese în cale dar se mișcă la fel de ușor ca un elefant).

Lumea e cu siguranță gri pentru Dynamix.

Noutățile aduse de partea a doua a seriei *Tribes* în materie de gameplay pot fi numărate pe degete. În primul și în primul rând, de departe cea mai importantă modificare este introducerea în joc a diverselor tipuri de vehicule ce pot fi folosite de jucători. Ai de ales dintr-o vari-


Nu ne putem înțelege, băieți...?


Ah, a venit taxi-ul!

etate destul de mare de vehicule, de la un scout până la un bombardier, de la vehicule de teren până la nave de zbor, vehicule pentru o singură persoană sau pentru mai multe („șofer", gunner etc.). Fizica vehiculelor lasă însă de dorit, comportamentul lor fiind de multe ori extrem de ciudată rezultând de aici o oarecare greutate în a le controla. Totuși, introducerea vehiculelor în joc dă un plus enorm la feeling-ul total al jocului... este pur și simplu fascinant să îți vezi coechipierii atacând baza inamică din aer sau să fii de față la debarcarea în forță a inamiciilor în apropierea bazei tale.

La capitolul arme, nimic nou pe frontul *Tribes*... Chaingun-ul, Plasma Blaster-ul, Disc Launcher-ul ca și Mortar-ul, Grenade Launcher-ul și Sniper Rifle-ul ce se găseau și în *Starsiege: Tribes* pot fi găsite fără nici modificare și în *Tribes2*. Cea mai importantă adiție la arsenalul din joc este probabil Shocklance-ul, o armă de apropiere - eficientă pentru infiltrările subtile în baza adversă.


Incredibil, l-am nimerit!


...amețesc...

Noul sistem de comandă este mai accesibil decât în primul *Tribes*. De asemenea, este mult, mult mai detaliat, toate obiectele de pe hartă fiind vizibile jucătorului. Totuși, această avalanșă de informații va fi prea puțin folosită în timpul jocului efectiv.

Și încă nu am terminat...

Cu toate minusurile enumerate până acuma, *Tribes2* reușește să fie, totuși, un joc foarte plăcut, cu un gameplay bine pus la punct... Problemele mai grave încep însă de aici încolo.

În primul rând, jocul este foarte instabil... cred că este unul dintre cele mai patch-uite jocuri de până acuma. Patch-uri peste patch-uri (la un moment dat nici nu mai știam ce patch îmi trebuie, care a fost ultimul patch instalat), patch-uri ce repară problemele aduse de patch-urile precedente etc. - foarte frustrant. De asemenea, sistemul de servere pus la dispoziție de **Dynamix** nu este nici el foarte bine pus la punct, dar asta este oarecum de înțeles, dat fiind asaltul jucătorilor asupra serverelor dedicate, fapt ce probabil i-a luat un pic prin surprindere pe producători (am trăit să o văd și pe asta!).

Un alt neajuns al jocului, care totuși nu ține nici de producători, nici de distribuitori, ci doar de jucători este modul de abordare a jocului. Deși este un joc de echipă am fost surprins de lipsa coordonărilor în acțiuni ale jucătorilor; practic, toată lumea fuge după frag-uri, cât mai multe frag-uri, punând tactica și binele echipei pe locul doi. Dar aștept, totuși, să văd niște clanuri profesioniste în acțiune.

Și nu în ultimul rând, jocul este prea puțin accesibil gamerilor din România. De ce? În primul rând nu există servere dedicate *Tribes2*-ului pe la noi în țară, iar pentru a avea acces la un server din străinătate îți trebuie jocul original (și știm cu toții cum stăm la capitolul „piraterie") și o conexiune la Internet destul de bună și stabilă (și cum majoritatea românilor sunt pe dial-up...). Chiar dacă vor apărea servere de *Tribes2* în România, mai există o problemă...

Acest joc își arată adevăratele calități în momentul în care există peste 20-30 de jucători pe un server (altfel putem rămâne liniștiți la *Counter-Strike*), dar pentru asta este iarăși nevoie de o conexiune bună la net și de destui oameni interesați (care se vor găsi, sunt sigur).

Să fim optimiști

Tribes2 rămâne însă un joc foarte, foarte plăcut și îl recomand tuturor celor cu un sistem puternic și doritori de un joc ce îmbină acțiunea și tactica cu extrem de mare succes.

Dacă sunteți plictisit de aceleași hărți din *Counter-Strike* sau de rapiditatea cu care se desfășoară un joc de *Unreal Tournament* și vreți să vă simțiți ca pe un adevărat câmp de luptă alături de alți 20-30 de amici, *Tribes2* e jocul pentru voi. Mai rămâne să găsiți un server accesibil și destui oameni cu care să jucați.

Cu toate că *Tribes2* nu aduce foarte multe îmbunătățiri față de *Starsiege: Tribes*, cu toate că are problemele și neajunsurile sale, jocul se prezintă ca un candidat serios pentru titlul de cel mai bun joc multiplayer disponibil pe piață... iar dacă îi acordați atenția cuvenită s-ar putea să vă „răsplătească" și cu multe nopți nedormite dar pline de distracție.

Mitza

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Tribes 2
Gen:	Multiplayer FPS
Producător:	Dynamix
Distribuitor:	Sierra
Ofertant:	Monosit Conimpex Tel: 01-3302375
Procesor:	P II 350 MHz
Memorie RAM:	128 MB
Accelerare 3D:	minim 16 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica:	15/20
Sunet:	14/15
Gameplay:	26/30
Feeling:	04/05
Multiplayer:	19/20
Impresie:	08/10







Prețuri, prețuri și iar prețuri!



Un consiliu local ușor de mituit.

Merchant Prince 2

Machiavelisme cu gust de brânză italiană mucegăită

Cu foarte mult timp în urmă, când 486 era rege și puricele se potcovea cu 99 de ocale și tot sărea cale de șapte văi și șapte Tâmpe, circula pe sub mână, pe dischete sau CD-uri bulgărești, rusești sau ce nație or fi fost ele un joculeț drăguț care încerca să ne învețe încă din fașă adevăratele metode de a reuși în viață. Acestea ar cam fi escrocheriile, asasinatele, mituirea, săpatul gropii altuia, bârfa, trădarea... pe scurt tot ce ai nevoie pentru a ajunge în vârf cât mai repede indiferent dacă meriți sau nu. Se pare că unii oameni de pe la noi au jucat prin adolescență *Merchant Prince* și au deprins toate învățămintele necesare. Vechiul joc te arunca rapid și fără menajamente în Veneția secolului al XIV-lea, cam prin anii în care Nicolo Machiavelli își făcea de cap prin Palatul Dogilor, în postura de mare șef de familie și cu însărcinarea de a aduce glorie și bogăție acesteia.



Capcana mercenarilor.

De la DOS originar

Tăticul *Merchant Prince* a fost conceput pentru DOS iar limitările au fost vizibile încă de pe atunci. Recentul *Merchant Prince 2* vine cu optimizare pentru Windows și cam aici se încheie noutățile. Grafica a rămas la nivelul anului 1990 bitmap-uri umblătoare pe o hartă 2 „de", animațiile sunt sublime dar lipsesc cu desăvârșire, pixelul ne agresează vizual, iar paleta de culori amintește de html-urile pe care le testam prin clasa a VIII-a. Sunetul nici nu mai vreau să amintesc de el, norocul meu că nu folosea speaker-ul, putând astfel să-l dezactivez și să-mi delectez timpanul cu muzică din colecția proprie.

Mecanica jocului poate fi studiată pe două trasee diferite, cea în care faci bani și cea în care îi cheltui. Este clar de unde vin banii și anume dintr-o singură sursă - Comerțul Maritim - de altfel singura activitate onestă din joc. Explorezi harta, găsești orașele, studiezi piața și apoi înființezi rute comerciale pe care măgarii, cămilele și corăbiile tale vor transporta bunuri mai mult sau mai puțin exotice.

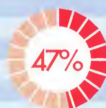
Pe cât de greu vin banii pe atât de repede sunt cheltuiții. O mică parte se vor duce în achiziții noi de caravane sau în câteva inovații tehnologice. Cea mai mare parte însă vor lua drumul afacerilor necurate. Mercenarii gata să treacă prin foc și sabie orice oraș ce a cuteza să-și interzică accesul la depozitele lor sau asasinii din umbră gata să liniștească vreun cardinal sau consilier mai înverșunat (uneori chiar pe papă sau pe doge) toți vor băga mâna adânc în cuferele tale. Locurile de cardinal costă foarte mult, avantajele fiind destul de grăitoare, iar consilierii nu vor ezita să-ți ceară mici atenții în Florini pentru suportul lor. Din păcate, toată această înverșunare politică nu are nici o finalitate, odată ajuns în vârf (papă sau doge) vei constata surprinzător că nu ai nici nu avantaj din această poziție, în afară de aceea că poți lovi un pic mai puternic în adversarii tăi locali (celelalte familii aspirante la titluri).

Eram obișnuit ca din alianța **Holistic-Talonsoft** să obțin jocuri cu care să-mi petrec zile și nopți fără nici o șovăială. Din nefericire *Merchant Prince 2* se încadrează cu succes în categoria „idioten spiel", jocuri de secretare, jocuri de recycle bin.

Claude

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Merchant Prince 2
Gen:	TBS
Producător:	Holistic Design
Distribuitor:	Talonsoft
Ofertant:	N/A
Procesor:	P 200 MHz
Memorie RAM:	16 MB
Accelerare 3D:	NU

LEVEL	Nota Review
Grafica:	11/20
Sunet:	09/15
Gameplay:	12/30
Feeling:	00/05
Multiplayer	08/20
Impresie:	04/10









Pearl Harbor: Zero Hour

Tehnologia militară americană a războiului modern

A trecut mai mult de jumătate de secol de când americanii au încasat cea mai mare înfrângere din istorie și se pare că încă nu au uitat-o. Ați auzit fără îndoială de Pearl Harbor, bătălia în care au pierdut mare parte a flotei din Pacific (18 vase din care 5 nave mari de război) și peste 350 de avioane, în timp ce japonezii au rămas fără 30 de avioane și 5 submarine mici. Cam greu de înghițit așa ceva, nu? Iată că cei de la **ASAP Games** s-au gândit că ar fi momentul unei răzbunări și au creat Pearl Harbor: Zero Hour. Așteptările ar fi fost destul de mari pentru acest joc, având în vedere momentul lansării (înaintea unui film care va trata același subiect și înainte de comemorarea Memorial Day - Ziua Eroilor în variantă americană), dar jocul nu reușește să atragă prin nimic. Nu știu de ce îmi face impresia că a fost special făcut pentru japonezi: „jucați-l voi și muriți de plictiseală, pentru că noi avem lucruri mai bune de făcut". Probabil este o ultimă apariție în ceea ce privește armele războiului modern, care acționează în mod special asupra psihicului individual. În rândurile următoare vom testa eficiența acestei arme pe tânărul Niponezul Ți, soldat în armata japoneză.

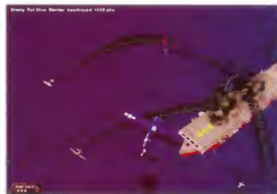
Povestea lui Ți

Primește soldatul nostru jocul, se duce la computa'-ul unității și îl instalează. Va urmări cu plăcere imaginile renderizate de la început în care vede un număr de vase americane scufundate de aviația japoneză. Pleacă în prima misiune. Niponezul Ți vede avionul cum se ridică de pe portavion și constată cu surprindere că rămâne tot în afara avionului. Doar atunci își dă seama că e doar un joc în stilul arcade și nervos, aruncă niște complimente la adresa prietenilor americani. Dar ce-și zice: „nu-i nimic, hai să vedem cum mai distrugem câteva vase ale yankeilor".

Cum camera rămâne fixată doar undeva sus, sus de tot, nu prea poate să vadă ce se întâmplă în jurul lui. E drept că mai are și un zoom cu care, dacă se apropie prea mult de avion constată cu surprindere că universul său s-a redus la un pătrat albastru (marea), cu o mulțime de striații imobile, dar fără să poată vedea ce se întâmplă în jurul său. Doar zgomotul sacadat și monoton al armelor îi dă de înțeles că în jurul său are loc o bătălie de proporții.

Încearcă să intre și el în luptă. Singurele repere pe care le are sunt umbrele sub formă de avioane ce mai străbat din când în când albastrul oceanului sau verdele pământului, dar și acestea dispar în clipa când trec peste o clădire, un vas sau orice poate fi de altă culoare. E drept că în al doilea război mondial avioanele nu erau echipate cu radar, dar nu cred că piloții din vremea aceea nu aveau privirea îndreptată spre pământ și nu se ghidau după umbrele inamicilor. Și nici nu cred că singura posibilitate pe care o aveau de a determina distanța dintre ei și pământ era apropierea de umbra proprie. După cele zece misiuni care au o „diversitate" remarcabilă (tragi în avioane, nave, aeroporturi și depozite de la sol într-o încercare de a recrea bătăliile istorice de la Guadalcanal, Okinawa și Midway), după ce s-a urcat într-o mulțime de avioane (Corsair, P-51 Mustang, Bombardierul B-25 etc.) și a tras în disperare în van, Niponezul Ți își dă seama că a distrus vreo două depozite și vreo cinci avioane japoneze.





L-am rezolvat și p'ăsta!



Doamne, ce peisaj frumos!

Disperat de greșeala pe care a făcut-o (o greșeală umană având în vedere dificultățile pe care le ai în a distinge ce se întâmplă de fapt în acest joc), Ți se hotărește să moară ca un adevărat samurai. Atunci prinde el securea cu ambele mâini, despică computa'-ul și frânge CD-ul în două printr-o lovitură de picior, după care își face harakiri cu rămășițele CD-ului primit de la „frații" lui de naționalitate americană. Iată cum reușesc americanii să-și consolideze supremația mondială. Așteptăm continuarea acestui joc pentru vietnamezi, coreeni etc.

Corpul Delict

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Pearl Harbour: Zero Hour
Gen:	Arcade
Producător:	ASAP Games
Distribuitor:	Simon&Schuster Interactive
Ofertant:	N/A
Procesor:	P II 300 MHz
Memorie RAM:	64 MB
Accelerare 3D:	8 MB
LEVEL	**Nota Review**
Grafica:	08/20
Sunet:	05/15
Gameplay:	05/30
Feeling:	01/05
Storyline	10/20
Impresie:	04/10





B-17 Gunner: Air War Over Germany

În focul luptei la 8000 m altitutine

Când am văzut pentru prima dată cutia jocului, am avut senzația că este vorba de un add-on de B-17 - simulatorul care cerea 256 MB RAM pentru a rula acceptabil. Abia după ce m-am lămurit că CD-ul nu conține mai mult de 150 de MB și este un joc stand alone, mi-am dat seama că, de fapt, am de-a face cu altceva. Într-adevăr, *B-17 Gunner: Air War Over Germany* este un joculeț (i-aș spune eu), fără nici un fel de pretenții (fapt pentru care intră probabil în categoria jocurilor „de buget", cu un preț sub 20 USD). Totuși, pentru un fan al răpăielii neîncetate și al avioanelor din al doilea război mondial, *B-17 Gunner* ar putea fi un joc care să îi stârnească într-o anumită măsură interesul.

La bordul Fortăreței Zburătoare

Acest B-17 (cu toate variantele sale) a reprezentat dintotdeauna un mit pentru toți cei care știu câte ceva despre avioane. A fost unul



Turela superioară, poate cea mai des „vizitată" de inamic

din cele mai rezistente avioane ale războiului (de aici și porecla), fiind capabil de a readuce echipajul la sol în ciuda unor avarii extrem de grave (găuri cât casa în aripi, motoare lipsă etc.) Bombardierul a fost conceput special pentru misiuni în interiorul teritoriului inamic, unde rezistența antiaeriană este maximă. Dar, tot astfel cum o fortăreață nu impresionează doar prin soliditate, ci și prin puterea de foc, la fel și bombardierul B-17 este unul din cele mai violente avioane grele ale războiului. Pentru a nu fi doar o balenă pe cer, pradă oricărui rechin, fie el Me-109 Gustav sau Focke-Wulf Fw-190A, B-17 era dotat cu nu mai puțin de șase cuiburi de mitralieră, de unde echipajul putea să tragă rafale de mitralieră fatale oricărui avion inamic care dădea târcoale escadronului de B-17. În joc veți avea ocazia nu doar o dată să vă întâlniți cu avioanele-mândrie ale Luftwaffe din WWII: pe lângă Me109 și Fw-190A, nu lipsesc din colimator Me-110 Destroyer, Me-163 Komet și Me-262 Swallow.

Război în joacă

Să nu vă faceți, totuși, falsa impresie că *B-17 Gunner: Air War Over Germany* este un joc foarte precis d.p.d.v. istoric și tehnic. Dimpotrivă, avem de-a face chiar cu un joc facil, deloc complicat. Misiunile sunt monotone și repetitive: du avionul deasupra țintei, bombardează ținta, întoarce-te la bază. Mereu aceeași poveste (și, dacă stai să te gândești, nici nu prea avea ce altceva să fie, pentru că, gunner fiind, altă treabă nu aveai decât să împuști avioane inamice). Așadar, *B-17 Gunner: AWOG* NU este un simulator, ci un joc arcade, cu 'pușcături.

Realizarea grafică este sub orice critică: deși este nevoie de un accelerator grafic, jocul se prezintă sub forma unui pătrat alb în mijlocul căruia are loc acțiunea, adică se plimbă câteva bombardiere atacate de câteva (maxim 10, din câte am văzut eu) avioane de vânătoare inamice. La un moment dat, perspectiva



Atacul pe la spate se pedepsește cu prăbușirea

se schimbă și jucătorul vede ceea ce vedea responsabilul cu bombele. Urmează lansarea bombelor, câteva explozii penibile și întoarcerea la bază, presărată cu inamici explozibili.

Ca gunner, misiunea jucătorului se rezumă la ținerea apăsată și continuă (pentru că muniția pare a nu se mai termina) a butonului stâng al mouse-ului. Cu puțină perspicacitate vă puteți da seama că dacă trageți puțin în fața avioanelor inamice, le veți nimeri, pentru că de manevre evazive nu au auzit și tind să „intre" fără prea multe discuții în gloanțele pe care le trimiteți în eter. Și uite așa veți trece de la o misiune la alta, fără să vă dați cu adevărat seama de



Momentul de tensiune și dramatism al jocului - bombardamentul. Jalnic!

diferențe (în afară, poate, de mărirea numărului inamicilor și a timpului misiunii).

Tot ce pot remarca la capitolul „Fidelitate istorică" este faptul că, în cazul în care vă veți lăsa ciuruit, veți pierde, treptat, toate posturile de apărare și veți ajunge să nu mai aveți cu ce să impuneți respectul în fața inamicilor. Oricum, asta se întâmplă foarte rar, chiar și pe nivelul maxim de dificultate.

Desigur, de multiplayer nu poate fi vorba, așa că nu-mi rămâne să spun decât că *B-17 Gunner: Air War Over Germany* este un joc micuț, modest și devreme în sertarul cu vechituri.

Mike

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	B-17 Gunner: Air War Over Germany
Gen:	Arcade
Producător:	Sunstorm Interactive
Distribuitor:	Infogrames
Ofertant:	Best Distribution Tel: 01-3455505 Monosit Conimpex Tel: 01-3302375
Procesor:	P 266 MHz
Memorie RAM:	32 MB
Accelerare 3D:	minim 8 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica:	06/20
Sunet:	10/15
Gameplay:	15/50
Feeling:	04/05
Multiplayer	N/A
Impresie:	05/10







Ripmax RC Simulator

Înapoi la Palatul Pionierilor, secția modelism

Acum câțiva ani am făcut parte și eu dintr-un asemenea cerc. Un prieten de-al meu m-a convins să intru și eu în rândul celor care creează obiecte zburătoare din lemn de balsa, hârtie și motorașe de 200 DM. Nu am avut mare succes (capodopera mea ultimă a fost o barcă - nici măcar un obiect zburător), dar am avut și eu ocazia să casc gura la demonstrații de acrobație aviatică executate de „moșii" cercului, veteranii meseriași într-ale modelismului aviatic, care aveau voie „să se dea" chiar și fără instructor. Erau vremuri frumoase acelea, în grădina dendrologică din Brașov, și acum nu mi-au rămas decât amintirile. (Încep din nou să-mi curgă lacrimile... iar e praf în birou). De fapt, mi-au rămas amintirile și *Ripmax RC Simulator*.

Dedicat posesorilor

... de avioane radiocomandate, *Ripmax RC Simulator* se dorește a fi, în principiu, un program de antrenament pentru cei care nu vor să dea de pământ cu avioanele proaspăt cumpărate chiar în prima zi de ieșire pe câmp. În acest scop a fost creat, așadar, *Ripmax RC Simulator*: un software de test și antrenament. Cu toate acestea, el poate fi considerat fără prea mari dificultăți un joc de sine stătător, care poate fi chiar interesant.

Cu o grafică fără pretenții și cu un aspect cât se poate de simplu, *Ripmax RC Simulator* poate atrage cu greu gamerul hardcore, *Counter-Strike*-ist, dar nu este exclus să și placă amatorilor de simulatoare aviatice, care vor să mai lase deoparte manșa supersonicului și să zboare puțin cu un pașnic avion radioghidat.

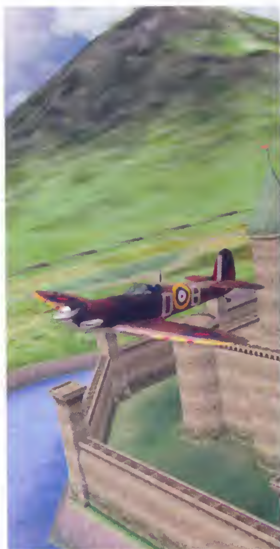
Pentru început, puteți să treceți printr-o foarte agasantă sesiune de antrenament, pe parcursul căreia aflați că „acționând maneta spre stânga, avionul se va răsuci în sens invers acelor de ceas" și alte asemenea adevăruri fundamentale. Aici trebuie să vă atrag atenția cu privire la un lucru foarte important: fără joystick, nu e cazul să jucați Ripmax RC Simulator. Deși se poate juca și cu mouse-ul, această opțiune duce la enervare și frustrare, poate chiar și la contact violent între mouse și peretele proxim. Nici cu un joypad (chiar și unul cu senzor de mișcare) lucrurile nu stau mai bine. Totuși, am avut trista surpriză să constat că *Ripmax RC Simulator* nu este deloc compatibil cu *Sidewinder Force Feedback 2*, adică ultimul răcnet în materie de joystick-uri. În afara sesiunii de antrenament, jocul se constituie din moduri diferite de abordare a unor trasee, care mai de care mai variate și mai colorate: Touch&Go - aterizări și decolări repetate, Pylon Race - cursă în jurul unor stâlpi frumos texturați, Limbo - zbor pe sub panglică, Balloon Poppin' - împușcarea a cât mai multe baloane într-un timp cât mai scurt, Glide Time - după 30 de secunde motorul avionului este oprit și jucătorul trebuie să planeze cât mai mult timp și Target Drop - bombardarea unor ținte. Trebuie să mărturisesc că nici una din aceste probe nu mi s-a părut prea facilă, ba din contră, mai ales că avioanele tind să reacționeze foarte rapid la comenzi, ceea ce le face destul de greu de controlat.



Avionul începătorilor cu deviza: Așa arată un avion și asta e elicea!



Nimic nu e mai plăcut decât un zbor în High Atrium



Un Spitfire dă târcoale castelului magic

Avioanele disponibile în Ripmax RC Simulator



Alienator



P-51 Mustang



CAP232



Pitts Special



F-16 Fighting Falcon



Spitfire



Limbo Dancer



Ripmax Trainer



Nebula EP Glider



Xtreme

Zbor către înalte poligoane

Ripmax RC Simulator nu permite chiar crearea unor aparate din bețe și hârtie, dar e pe aproape și cu siguranță permite ajustarea multor parametri după bunul vostru plac: masă, capacitatea rezervorului, aspect, materialul din care sunt confecționate diferitele componente ale avionului, tipul de motor (cu combustibil, electric) etc. Nu vă rămâne apoi decât să scoateți aparatul la test, pe câmp. Tot voi veți stabili locul și starea vremii. Poate fi vorba de un parc în mijlocul unei aglomerări de zgârie-nori, un petic de deșert, o vale înzăpezită, un hol impresionant, o bază lunară și încă vreo câteva asemenea locații mai mult sau mai puțin fanteziste. Avionul poate fi pilotat fie din afară, fie din spate, fie din orice alt unghi, sau chiar din carlingă (ceea ce sună destul de interesant, dat fiind faptul că jocul operează cu modele de avioane, nu cu avioane în mărime naturală).

Ceea ce îi lipsește cu adevărat jocului este un modul de multiplayer, mai ales că avioanele din joc sunt dotate și cu mitraliere care, din nefericire, nu pot fi folosite decât pentru spargerea unor cât se poate de insipide baloane. Rejucabilitatea a fost însă puțin mărită prin posibilitatea de a procura de pe Internet noi modele de avioane.

Cam atât oferă *Ripmax RC Simulator*. Nu e cine știe ce, dar nu strică să vă încercați un pic îndemânarea cu acest joc, mai ales că poate fi folosit și pe post de ceas, pentru că în unele niveluri există orologii ce arată cu precizie și cu secundar ora computerului.

Mike



Știam eu că trebuie să trag de manșă, nu să împing!

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Ripmax RC Simulator
Gen:	Simulator de avion
Producător:	Inertia
Distribuitor:	Ripmax
Procesor:	P 300 MHz
Memorie RAM:	32 MB
Accelerare 3D:	minim 4 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica:	14/20
Sunet:	10/15
Gameplay:	30/50
Feeling:	03/05
Multiplayer	N/A
Impresie:	07/10





Furia luptei și a zborului răzbate din Rusia

Pe Discovery mai vedem din când în când ce știe și ce poate face tehnologia modernă în domeniul aviației. Vedem avioane supersonice cu decolare verticală, vedem elicoptere silențioase și portavioane gigantice, capabile să transporte mii de oameni și tone de echipament. Vedem aparate controlate aproape integral de computer. Totul părea SF acum cinzeci de ani, acum este realitate. Rusia nu a stat niciodată în afara cursei tehnologice (deși reușește să se mențină doar cu mari eforturi), ba chiar a izbutit nu de puține ori să lase forțele Occidentului cu gura căscată prin performanțele avioanelor aflate la momentul actual în dotarea poate a mai mult decât jumătate din armatele lumii. Să nu uităm de MiG-29 Fulcrum și de Su-27 Flanker sau de multe alte asemenea proiecte geniale. Oameni de știință, anonimii marelui public, au reușit să producă idei care, puse în practică, au revoluționat războiul și l-au transformat într-o luptă a tehnologiei.

Rusia (prin **Buka Entertainment**) ne dă acum, după atâtea și atâtea pe parcursul ultimilor 50 de ani, un simulator neconvențional, un simulator futurist. Nu e vorba de vreun supersonic secret, nici de un nou tip de elicopter. Este vorba de un aparat al viitorului, de un avion ce aduce a navă spațială. Totuși, în acest simulator, chiar și în acel viitor îndepărtat, totul pare extrem de real.

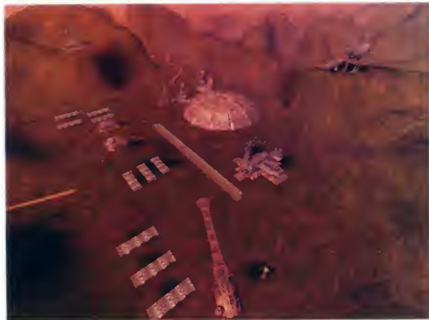
Echipa rusă de producători dă dovadă, încă o dată, de simț științific până și acolo unde mediul SF permite chiar și aberațiilor să-și facă loc cu pretenții de firesc. Așa se face că *Echelon* este prin excelență un joc al fizicii, al inerției, un joc în care o manevră greșită sau o privire aruncată pe geam într-un moment nedecvat îl contopește pe jucător cu natura și îl face să vadă în fața ochilor meniul cu Restart Mission.

Să discutăm puțină fizică

Nu sunt nici pe departe un cunoscător al tainelor fizicii, dar un lucru îmi este clar: corpurile cerești au gravitație și de aceea obiectele stau lipite de ele și nu pleacă spre sferele astrale. Pentru a te deplasa totuși prin atmosferă, este nevoie de o forță care să fie mai puternică decât gravitația. Apoi mai este nevoie de o forță care să te propulseze înainte. Nu strică nici o forță care să te propulseze înapoi, una la dreapta și una la stânga. Apoi ești liber să faci combinații de forțe și să mergi în orice direcție. Problema este că, în cazul în care îți dai seama că ai luat-o în direcția greșită, nu poți schimba instantaneu direcția mișcării, pentru că intervine păcătoasa de inerție care te trage înapoi (oriunde ar fi acest „înapoi"). Dacă, de pildă, ai luat-o în jos și realizezi că pământul te privește de prea aproape și cu prea multă dragoste, tragi instinctiv de manșă și te rogi forței protectoare (sau rudelor ei) să nu fie prea târziu. Uneori, în *Echelon*, este prea târziu. Aș spune chiar de foarte multe ori, pentru că se întâmplă ceva ciudat în jocul ăsta: pământul parcă te atrage mai tare, pentru că zonele de luptă sunt pline de canioane, de clădiri, de poduri, de baze și totul este atât de detaliat încât parcă îți pare rău să zbori în ceață, undeva sus, înspre altitudinea limită. De fapt, toate luptele din *Echelon* se dau la joasă înălțime și aici stă marele merit al jocului, pentru că, până nu demult, cam toți producătorii fugeau de responsabilitatea jocurilor în care au loc asemenea lupte. Sunt jocuri care trebuie să aibă grafică detaliată și fluentă, jocuri în care bradul trebuie să fie brad și tancul - tanc, nu texturi cartonate, în fine, jocuri în care regina-fizică să aibă drepturi depline. S-ar putea să obiectați: „Bine, bine, dar nu tot tu ai scris despre *Crimson Skies*? Ce, acolo nu sunt lupte la joasă înălțime? Nu e detaliul dus la maxim?" „Ba da, vă răspund, ba uneori chiar mai mult decât în *Echelon* (în CS sunt mai mulți brazi, clădirile sunt ceva mai detaliate), dar *Crimson Skies* nu este SIMULATOR aviatic, pentru că nu respectă sub nici o formă nici chiar cele mai elementare legi ale fizicii. E un joc bine făcut, dar nu e simulator." *Echelon*, în schimb, încearcă să fie cât mai fidel legilor fizicii. Orice mișcare presupune un timp de oprire; orice viraj duce la scăderea vitezei; orice manevră mai îndrăzneață executată la mică altitudine presupune riscul contactului cu solul; în fine, orice lovitură frontală cu un inamic duce la terminarea indiscutabilă a misiunii.

Nici *Echelon* nu se potrivește exact în categoria simulatoarelor, pentru că e cam greu să spui că ceva care nu există se poate bucura de o reprezentare virtuală fidelă (asta cu condiția să privim simulatoarele ca asemenea reprezentări). Totuși, voi adopta termenul de


„Prinseiea" la 1000 km/h


În modul Free Look puteți vizita domul și alte câteva clădiri.

flight-sim SF ca definiție a *Echelon*-ului, pentru că, totuși, este vorba de un joc, nu de un program NASA.

Are și poveste

Suntem în anul 2354, luna mai (spre seară...), pe planeta Rockade IV. Imperiul maiestuos de acum mai bine de două sute de ani s-a destrămat. În urma devastărilor nucleare pe care le-a provocat împăratul în încercarea nebunească de a liniști definitiv orice urmă de rezistență, numărul planetelor locuibile a scăzut drastic. Prin urmare, omenirea (acum organizată într-o federație de planete) a fost nevoită să descopere alte lumi ospitaliere. Totul părea că a revenit la normal și imperiul era practic dat uitării când, într-un colț al universului, apar valienii, o rasă aparent umană, descendenți ai fostelor colonii îndepărtate ale imperiului. Noua federație și valienii par a se înțelege de minune până când portalele spațiale prin care călătoresc valienii se dovedesc a fi nimic altceva decât un veritabil cal troian. Prin ele flote gigantice pătrund pe teritoriul federației și atacă principalele planete. Războiul civil este înlocuit astfel de unul pentru supraviețuire.

Jucătorul intră în mijlocul calvarului, ca proaspăt recrut al forțelor federației și coboară direct pe Rockade IV, locul unde se desfășoară întreaga acțiune din *Echelon*. Nu demult îi spuneam lui Mitza cât de mult îmi aduce aminte *Echelon* de *Terra Nova*. Știu că jocul rusesc nu e cu roboți, dar atmosfera pe care o degajă mi se pare asemănătoare celei din *TN*. Să vă spun și de ce: Rockade IV este o planetă verde, acoperită de câmpii mănoase, mări albastre și fluvii șerpuitoare (până aici, *Terra Nova* în toată regula). Soarele strălucește optimist pe un cer care atentează la poziția de „Cel mai artistic firmament" din istoria jocurilor, dat fiind că se constituie ca o combinație a mai multor straturi de nori care se mișcă independent.

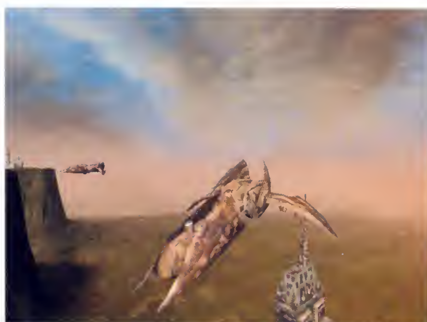
Desigur, acest paradis este măcinat de război. Baze militare, aeroporturi, coloane de tancuri, zeci de aeronave și chiar portavioane (prefer să le spun așa, deși transportă „zburătoare" futuriste) se aglomerează în teatrul de operațiuni din *Echelon*, care cuprinde un areal de dimensiuni continentale. Terenul este fie plăcut ondulat, fie brăzdat de canioane, faleze și chei, ceea ce a permis producătorilor (firma **MADia**) să creeze un set de misiuni extrem de variate. Aici intervine un element care mi-a adus aminte de *Crimson Skies*, singurul joc în care am întâlnit așa ceva în ultima vreme: foarte multe scene de luptă au loc în canioane, care sunt întretăiate deseori de poduri. Aici au loc scene parcă rupte din filme: o grămadă de nave luptându-se printre picioarele podurilor, repezindu-se ca turbatele unele la altele. Alteori se întâmplă ca scena de luptă să aibă loc deasupra unui fluviu pe care plutesc bărci și fregate dotate cu tunuri antiaeriene sau deasupra unei baze puternic apărate. În asemenea situații, e o chestiune de secunde până când cerul se umple de trasoare, proiectile de plasmă, rachete și bucăți arzânde, toată salata fiind acompaniată de un puternic concert de zgomote, urletele coechipierilor concurând cu scrâșnetul metalului pe metal sau cu bubuiturile asurzitoare care împânzesc atmosfera acum plină de fum.

Nu cred că exagerez dacă spun că *Echelon* este un joc cu adevărat „de acțiune". Poate prea de acțiune uneori. Mi s-a întâmplat de zeci de ori, mai ales în primele misiuni, când încă nu stăpâneam pe deplin mișcările aparatului, să mă las izbit de inamicul pe care încercam să-l dobor în mod convențional, cu armele. Spiritul acesta kamikaze nu contribuie într-un mod prea fericit la partea de gameplay a jo-


Ultimele cuvinte ale postului de radar: „Kamikaze. Dreapta sus."


Bordul unui pilot optimist: crede că la 520km/h se mai poate redresa...


Fregato-crucișo-distrugo-portavionul sau „Cum să pui de toate pe o barcă"


Aceasta e o navă veliană. Dacă puteți vedea de la distanța asta, înseamnă că ați murit.

cului. Așadar, în cazul în care sunteți adepți ai atacurilor frontale, e cazul să luați câteva lecții de „Evasive Manouvers", pentru că altfel nu veți avea multe șanse să vedeți cum arată misiunile 5, 6 etc.

Apel la dexteritate

Un prim sfat în luptă: nu încercați să dați cu inamicul de pământ, pentru că el știe exact cum să zboare și în final voi veți fi cei dați de pământ. Veți observa cât de ușor este să mori în *Echelon*. După câteva ore bune de joc am ajuns la concluzia că, până când capeți suficientă experiență, jumătate din decese se datorează impactului brusc și brutal cu solul.

Al doilea sfat (cam evident) în luptă: întotdeauna evitați pe cât posibil zonele cu apărare antiaeriană. Uneori va trebui să intrați în zone de acest gen și, repet, nu e indicat să faceți prea mulți purici pe-acolo, pentru că inamicul are prostul obicei de a fi extrem de precis. Rămâneți lipiți pământului și călcați pedala de accelerație până trece prin podeaua de plexiglas a navei (asta, desigur, în timp ce NU pierdeți timpul căscând gura la calitatea graficii și la frumusețea peisajului, de pildă o mare ondulată de un vânt ușor, pe fundalul unui apus însângerat). **MADia** a avut grijă ca lupta să fie chiar mai condimentată și a introdus un avantaj al inamicului, care poate fi transformat în același timp într-un avantaj propriu. Una din două misiuni vă va pune în situația de a intra într-un câmp de forță care va dezafecta toate sistemele computerizate de la bord: harta, altimetrul, afișajul integrității navei, avertismentele vocale etc., cam tot ce vă poate ajuta în luptă. Mai grav e că și armele cu plasmă rămân tăcute în interiorul câmpului. Aici intră în acțiune spiritul de pilot și îndemânarea jucătorului, care trebuie să se bazeze exclusiv pe propriile puteri și doar pe mitraliere (arme mecanice). Problema este că și grafica se schimbă în interiorul câmpului: planeta se transformă subit din paradis în iad - cerul se înroșește, ceața devine mai deasă, direcția de zbor devine nesigură la viraje din cauza efectelor de lumină. E o senzație de pierdere a controlului pe care producătorii au reușit să o inducă printr-o realizare de excepție.

Spuneam mai devreme că acest dezavantaj ar putea fi transformat în avantaj. E perfect adevărat că în tot răul e un bine: dacă armele cu plasmă ale jucătorului nu funcționează, din fericire, nici armele cu plasmă ale inamicului nu funcționează, așa că antiaeriana adversă tace mâlc și ea, ceea ce vă permite să produceți pagube însemnate, cu condiția să vă descurcați fără „cârjele" computerului de bord.

Armele prezente în *Echelon* variază ca putere și rată de foc: tunuri cu plasmă (mici, medii, avansate), mitraliere (ușoare, grele), rachete ghidate sau nu, torpile ș.a. Pe măsură ce avansați în joc, tot mai multe asemenea arme vă vor fi puse la dispoziție și în tot mai multe combinații, pe care le veți putea realiza în funcție de numărul de capacitate de armament a navei (de la 2 la 8 hardpoint-uri).

Fiind, deci, *Echelon* un joc de lupte aeriene, nu e greu să realizați că zburătoarele implicate se aleg destul de des cu pene arse și aripi rupte. Cea mai simpatică situație în care m-am găsit jucând Echelon a fost 1 contra 7 și, dacă nu veneau ajutoare (trimise de bază pentru că așa e script-ul jocului, nu pentru că le-am cerut eu), ajungeam friptură pe masa generalului inamic. După trei inamici doborâți și încă patru pe urmele mele, bordul era tot roșu, îmi lipsea un motor și, implicit arma montată pe latura respectivă și, desigur, aparatul avea permanent tendința de a ateriza în locuri neindicate (nu


LEVEL Fans Camp 2354


Probabil stră-stră-strănepotul lui T-72

mă refer la lipsa unui aeroport și a pistei de aterizare, ci chiar la lipsa pământului - mă aflam deasupra apei!). Cu greu am reușit să scap și să mă întorc la bază, cu ajutorul pilotului automat, desigur, care reușește în mod miraculos să țină nava în perfect echilibru, chiar și fără unul din motoare. După o vreme începi să te obișnuiești cu asemenea stări, așa cum te obișnuiești să ajungi în multe misiuni singur la obiectiv (restul coechipierilor suferind pe parcurs efectele negative ale rezistenței inamice) și tot singur să te întorci la bază, printre pericole care în cea mai mare parte a timpului te obligă, în cele din urmă, să iei misiunea de la capăt (asta până ajungi să o înveți pe de rost: „Aici mă întâlnesc cu trei inamici, aici vine râul, aici o iau la stânga, aici intru în câmpul de forță, aici mă atacă șase deștepți, doi de la stânga și patru din dreapta, aici vine podul, aici mă izbesc de piciorul podului ca data trecută etc.")


BFF1-112 Tempest – „prima iubire" în Echelon

Contact vizual

Grafica din *Echelon* a fost lăudată cu mult timp înainte de apariția jocului, în articole de preview și first look: „Ce mai engine, ce mai fluiditate, ce mai cerințe moderate de sistem!" și altele asemenea laudative. E drept, *Echelon* are un engine mai mult decât aspectuos, cu o mulțime de artificii vizuale, care mai de care mai apetisante pentru ochiul doritor de spectaculos: explozii gigantice prin care poți trece (ce-i drept, cam liniștit, fără repercusiuni asupra propriului aparat), nave împrăștiate în mii de componente fumegânde, reflexii pe suprafața apei, texturi de parcă poți pune mâna pe ele. Toate aparatele de zbor lasă în urmă o dâră foarte vizibilă mai ales pe apă, dar și în praf.

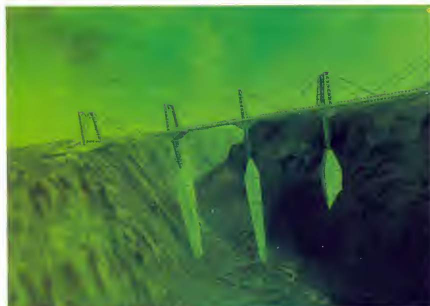
Misiunile de noapte sunt cu adevărat „de noapte", pentru că, fără sistemul de vedere în infraroșu, cerul și pământul sunt unul și același lucru: o masă întunecată prin care poți zbura până te izbești de ea. La început, în a doua misiune de antrenament, dacă nu mă înșel, instructorul de zbor (probabil un tip destul de simpatic în viața particulară) are grijă să vă povățuiască cu privire la plimbatul singur în noapte. De fapt, instructorul cu pricina are un ton foarte hotărât tot timpul și are grijă să nu fie nevoie să spună de două ori același lucru (probabil pleacă de la premisa că novicele fie execută totul ca la carte și nu mai are nevoie să audă ordinul a doua oară, fie dă cu nava de pământ și nu mai poate să-l audă a doua oară).

Clădirile din joc sunt extrem de bine realizate și uneori arhitectura mi-a dat cu adevărat senzația funcționalității (producătorii au reușit să mă facă să cred că unele clădiri ar putea exista, chiar cocoțate pe o faleză sau pe un versant inaccesibil ca în *Echelon*). De multe ori rămâi blocat în timp ce numeri 10-15 antene radar învârtindu-se de ți-e mai mare dragul pe vârf de 'coperiș.

Din câte știu, **MADia** e alcătuită din oameni și a greși e omenesc. Așa se face că aspectul jocului rămâne foarte plăcut până când jucătorul își întoarce privirile uimite în spatele carlingii, doar pentru a descoperi cu stupoare ceva care seamănă a momâie, așa-zisul copilot, care nu zice, nu face și nu mișcă nimic pe tot parcursul jocului.

Pur și simplu stă cu o manșă înghețată în mâini. În plus, respectivul adoptă o poziție jalnică („într-o rână" combinat cu „poziția ghiocel" - extensie pe spate, expresie pentru care îi mulțumesc lui Pepper), de zici că cei care au proiectat aparatul au uitat să-i pună și scaune, și te determină să-ți întorci privirea îngrozită de la asemenea arătări.

Din fericire, asemenea probleme sunt rarissime în joc. Totuși, pentru a vă putea bucura cu adevărat de spectacolul grafic pe care vi-l pune *Echelon* la dispoziție, aveți nevoie de ceva cai putere sub carcasă. Un GeForce 2 (cel puțin MX) este extrem de recomandat, tot astfel cum nu strică nici un Athlon la 800 MHz. Nu veți avea însă nevoie de prea mult RAM, 128 MB fiind arhisuficienți.


Ca orice simulator care se respectă, Echelon are infraroșu... și seamănă cu Bridge Builder


Imagine preluată chiar înainte de apariția meniului cu Restart Mission

Picanterii

Producătorii s-au simțit probabil simpatici când le-a venit ideea să-l introducă în joc (prezent doar sub formă de text, ca de altfel toate celelalte personaje) pe un anumit domn Marinescu (cred că acesta era numele; la momentul scrierii articolului nu mai am save-ul respectiv, dar cred că Marinescu îl chema). Ideea mi se pare de-a dreptul fermecătoare, pentru că, pe de o parte, conferă românilor un viitor și chiar unul strălucit (în 2354, un român, cu funcție de mare comandant în armata Federației planetelor! Doamnelor și domnilor, aici nu e de joacă, pentru că discutăm despre români EXTRAPLANETARI sau chiar despre români GALACTICI!)

Printre navele care pot fi selectate, există una al cărei model trădează sorgintea rusească a jocului, pentru că mi se pare evident că modelul imită profilul unui Su-27. De altfel toate navele au forme care mai de care mai aerodinamice (deși există și câteva cutii și scaieți zburători, dar aceștia nu intră în categoria noastră de interes) și invită la viteză (cea mai lentă poate înainta cu „doar" 450 km/h).

Ca simulator SF, *Echelon* este excelent. Ba chiar mai mult, face ceea ce ar trebui să facă și simulatoarele convenționale de aparate supersonice: oferă cu adevărat senzație de viteză. Închipuiți-vă la bordul unei asemenea nave care gonește printre dealuri, munți și văi, prin canioane și golfuri cu peste 1000 km/h. De câte ori altitudinea scade sub 25 de metri, nava începe să tremure și un vâjâit invadează tot mai tare căștile. Decorul aleargă nebunește de jur împrejur și abia aveți timp să ocoliți câte un colț mai îndrăzneț de stâncă... Nu strică să porniți modul multiplayer și să creați un joc (chiar dacă nu sunteți legat la o rețea), doar pentru a putea zbura nestingheriți. E o senzație cu totul aparte pe care, ca de obicei, o recomand călduras.

Și dacă, totuși, vreți să jucați un joc în multiplayer și tot nu sunteți conectat la o rețea, atunci *Echelon* vă oferă o soluție: BOTS – nave conduse de calculator, care, sincer vorbind, se descurcă foarte onorabil în situații limită.

De fapt, pe tot parcursul jocului, deși nu pot spune că excelează, inteligența artificială se descurcă binișor, mai ales în lupta în echipă. Dacă se întâmplă să urmăriți un inamic care are un coechipier în zonă, vă veți trezi cât de curând cu respectivul la ora 6, vărsând o droaie de gloanțe în motoarele voastre. În ceea ce-i privește pe coechipieri, titlul jocului spune totul: *Echelon*, formație, chestie bătută-n cuie. Coechipierii știu să stea frumos în tot felul de formații, ba depărtați, ba unu'-ntr-altu', dar nu excelează în nimic altceva. Măcar execută fără discuții ordinele pe care le puteți da când ajungeți la grade militare superioare (dacă ajungeți).

Grafică, sunet, gameplay, toate sunt apreciabil lucrate și bine integrate jocului. Concluzia nu poate fi decât una singură: *Echelon* este ceea ce a promis să fie și va reuși, probabil, să impună un standard în genul din care face parte. Îmi pare rău doar de muzică, care îl face să creadă pe cel care nu se uită în monitor că pe PC-ul respectiv rulează Interstate '76, nu un simulator SF de zbor.

Finalul: „Un *Echelon* 2 fericit" celor de la MADia/Buka Entertainment.

Mike

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Echelon
Gen:	Flight-sim SF
Producător:	MADia. Ltd.
Distribuitor:	Buka Entertainment
Procesor:	Athlon 650 MHz
Memorie RAM:	128 MB
Accelerare 3D:	minim 16 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica:	19/20
Sunet:	13/15
Gameplay:	27/30
Feeling:	05/05
Storyline:	08/10
Multiplayer:	09/05
Impresie:	09/10







Mașini multe, noroi mult, teren accidentat, gălăgie! România?

Dacă e marți, atunci în mod sigur nu e joi, și dacă e cu mașini cred că este cu roți. Și dacă mai este și fără asfalt, mai-mai că aș băga mâna-n foc că e off-road: și cum titlul jocului în cauză este *Leadfoot: Stadium Off Road Racing*, lucrurile sunt destul de clare. Avem de-a face cu un simulator auto off-road, care ne propune să ne construim o carieră de pilot profesionist in-door pe arenele noroioase. Dar asta numai în cazul în care chiar ne dorim așa ceva. Spun acest lucru pentru că, pe axa simulatoarelor auto de acest tip, jocul celor de la **Ratbag** (așa se numește echipa din Australia care a produs titlul nostru) se situează undeva cu mult după *Screamer 4x4* sau chiar *Insane*. Aș îndrăzni chiar să-l situez puțin după *Beetle Buggin* (partea cu in-door cross). Tocmai ca urmare a acestui fapt, deși m-am delectat un timp cu *Leadfoot*, în cazul în care aș dori să trec peste ceva hârtoape cu „motorul" meu, aș alege altceva.

Singura scuză pe care cei de la **Ratbag** ar putea-o avea este aceea că Leadfoot este un „budget title".

Acuma nu știu sigur ce înseamnă pe la ei „budget title", dar știu sigur că jocul costă cam 25 de „usedei" și zău că nu-i ieftin deloc.


Cu pedala la maxim.


Păzea, băieți!

Aspecte

Ca să nu par dur (deși sunt), voi despica puțin firul în patru, și voi lua fiecare sfert. Și voi începe cu aspectul grafic, căruia nu am prea multe să-i reproșez.

Calitatea imaginii este bună, decorurile completează bine cadrul în care se desfășoară cursele, și singurul lucru care devine deranjant sunt modelele de mașini. Acestea, pe lângă faptul că sunt destul de „nefinisate", mai seamănă și izbitor de tare între ele.

Acest lucru se datorează în mare parte faptului că modelele respective sunt inventate de către producătorii jocului, modele reale de autovehicule neavând ce căuta în *Leadfoot*. Deh, money talk!

Partea mai urâtă este modul de mișcare a acestor mașini, fizica lor. La fiecare derapaj, controlat sau nu, capeți ușor, ușor o senzație de săniuș, care poate deveni deranjantă pentru un „profesionist" de-al covrigului. Mult mai deranjant, chiar exasperant de enervant (a se observa bogăția lexicului) este AI-ul care nu se abate deloc de la traseul ideal, lucru care face foarte dificile depășirile pe trasee sinuoase. Partea bună leagtă de AI este îndârjirea acestuia. Bătăioși afară din cale, oponenții noștri vor riposta pe măsură la orice încercare de a-i devia de la traseul lor obișnuit. Se poate lăsa cu răfuieli personale, lucru care poate da sarea și pepper-ul unei curse.

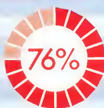
Setările mașinii se fac simțite doar în meniuri, deoarece din punct de vedere practic ele sunt inexistente ca efect, așa că nu merită să ne mai obosim cu ele, partea de sunet este binevenită și întregește atmosfera de curse cu motor a jocului.

Una peste alta, deși este limpede ca cerul de noiembrie că *Leadfoot* este un titlu buget, realizat cu un efort financiar minim, echipa de la **Ratbag** merită totuși felicitări pentru ceea ce a reușit să realizeze. Există câteva titluri pe marginea cărora s-a bătut monedă mult și tare, titluri cu pretenții, care s-au dovedit mari „fâsuri" (*4x4 Evolution*), iar *Leadfoot: Stadium Off Road Racing*, venit parcă de nicăieri, se situează undeva deasupra lor, pe la mijlocul topului acestei categorii.

Dr. Pepper

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Leadfoot: Stadium Off Racing
Gen:	Simulator Auto
Producător:	Ratbag
Distribuitor:	Infogrames
Ofertant:	Best Distribution Tel: 01-3455505 Manasit Canimpex Tel: 01-3302375
Procesor:	P II 350 MHz
Memorie RAM:	128 MB
Accelerare 3D:	minim 8 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica:	14/20
Sunet:	13/15
Gameplay:	21/30
Feeling:	04/05
Multiplayer	18/20
Impresie:	06/10





„You know the funny thing about life, it's like a crap sandwhich: the more bread you got the less crap you have to eat." (Liftul)

Aceasta ar fi atmosfera în care se desfăşoară un joc genial prin umorul pe care-l răspândeşte cu generozitate în dreapta şi stânga. *Stupid Invaders* nu excelează prin ceea ce căutăm în mod deosebit la un joc: o acţiune fulminantă care să te ţină cu sufletul la gură până în ultima clipă, o grafică care să se apropie de realitate până la calitatea cinematografică a imaginii, un storyline care să te transforme în eroul pe care n-ai să-l întruchipezi niciodată în viaţa de zi cu zi. Nu veţi găsi aşa ceva şi credeţi-mă, e cu mult mai bine. Acţiunea există, dar nu în aceasta constă farmecul jocului. Ce ar putea să iasă dintr-o poveste devenită banală: o navă extraterestră se prăbuşeşte pe Pământ? Probabil numai un alt joc de duzină (cum au devenit şi filmele de acest gen), în care toată armata pleacă în urmărirea fiinţelor venite de pe altă planetă. Urmăriri, pumni, puteri supranaturale şi tot tacâmul. Ei bine, vom sta cu sufletul la gură, însă nu pentru firul epic. Umorul, situaţiile haioase care te întâmpină la tot pasul te fac să nu te opreşti din joc. Dar să vedem totuşi despre ce este vorba?

Don't dissapoint me Bolok!

Cinci extratereştrii ciudaţi, Bud, Etno, Gorgious, Candy şi Stereo, se află într-o navă spaţială în stilul farfuriilor zburătoare din anii '70, care, din cauze inexplicabile, se prăbuşeşte pe Pământ. Deşi pilotul Candy considera că nu are nevoie de mai mult de cinci minute pentru a o repara, iată că au trecut ani de zile şi ciudatele creaturi se mai află încă în casa părăsită de lângă locul prăbuşirii. Durata îndelungată în care au rămas pe Pământ nu poate să nu fi atras atenţia asupra lor. Se pare că Dr. Sakarine, şeful cel mare al unei unităţi secrete de la Area 52 (derivat de la Area 51) cunoaşte situaţia şi îi oferă lui Bolok 300 de milioane de dolari în bancnote mici pentru aducerea acestora şi a navei. Între timp, nava este gata şi prietenii noştri se pregătesc de plecare. Exact atunci apare şi supăratul Bolok, cu o falcă în cer şi una în pământ, şi cu un singur foc de armă prinde pe patru dintre ei într-un bloc de gheaţă. Bud reuşeşte să scape, deoarece se afla în căutarea televizorului, nedorind nici în ruptul capului să plece fără acesta. Cam aşa încep lucrurile. Rolul jucătorului va fi de a ajuta banda de „stupids invaders" în încercarea lor de a părăsi această planetă. Ideea este luată dintr-un desen animat francez - Space Goofs. Producătorii au tratat subiectul în aceeaşi formă, jocul prezentându-se sub forma unui desen animat pe care parcă îl creăm noi cu fiecare puzzle pe care îl rezolvăm.

Umorul

Sunt destule persoane care nu sunt prea încântate de ceea ce se numeşte „toilet humor". În mod sigur acest joc nu este recomandat acestora. La fel, referinţele explicite la anumite părţi anatomice nu recomandă acest joc copiilor de o anumită vârstă. Telefoanele „fierbinţi" sunt prezente în joc pentru descreţirea frunţilor. Candy, extraterestrul care suferă de o serioasă traumă sexuală şi doreşte neapărat o operaţie de schimbare de sex, ajunge sclavul unui obsedat, îmbrăcat într-un costum foarte decoltat. Acesta va deschide un site pe Internet în care va prezenta momentele petrecute în intimitatea lui Candy (adresa o găsiţi în joc). Liftul, cu o personalitate debordantă, va încânta pasagerii cu câte un nou banc de fiecare



Bolok în clipele lui de graţie



Bolok în clipele lui de dizgraţie

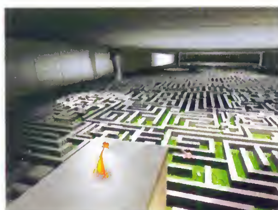

Moş Crăciun după o baie cu acid


E cam greu să te hotărăşti

dată când va fi folosit. O veste tristă pentru copii: Moş Crăciun a rămas înţepenit în hornul unei case părăsite de opt luni de zile. Prietenul nostru Bud încearcă să-l ajute, dar lichidul pe care îl toarnă pentru a micşora forţa de frecare dintre Moş şi horn se dovedeşte a fi nu ştiu ce dizolvant şi Moşul ajunge o simplă pastă gelatinoasă. Pentru a scăpa de un câine periculos, avem o soluţie foarte simplă: îi vom oferi spre degustare o canistră cu gaz care îl va ridica la ceruri. Odată reparată, nava se şi strică şi se prăbuşeşte într-o zonă pustie. Va trebui să găsim nişte bălegar pentru a obţine combustibilul necesar. Dacă nu aţi văzut până acum o vacă pe skateboard ar trebui să vă instalaţi jocul. Prin majoritatea dulapurilor veţi găsi păpuşi gonflabile ce vă vor administra o pedeapsă exemplară pentru că aţi îndrăznit să le perturbaţi intimitatea. O muscă uriaşă are postul de taximetrist şi lucrează, bineînţeles, numai pe bani. Acestea sunt numai câteva din „surprizele" pe care le veţi întâlni în acest joc.

Treaba serioasă

Pe parcursul jocului vom avea ocazia de a juca cu fiecare caracter. Acţiunea decurge într-un mod care va transforma pe fiecare în personaj principal pentru o vreme. Vor exista quest-uri care trebuie îndeplinite la momentul lor, altfel jocul nu va înainta. Unele dintre ele sunt simple şi nu necesită cine ştie ce efort de gândire. Altele sunt destul de complicate şi veţi avea nevoie de multă răbdare, mai ales că nu sunt întotdeauna logice. Câteva sfaturi: cercetaţi întotdeauna bine de tot camera sau spaţiul în care vă aflaţi. Plimbaţi mouse-ul pe spaţiul întregului ecran (în clipa în care mâna se deschide înseamnă că acolo este ceva cu care puteţi interacţiona). Un punct în minus ar fi faptul că obiectele de care ai nevoie nu sunt chiar atât de uşor de găsit, dar unde ar mai fi distracţia dacă ni s-ar pune totul pe masă. În partea de jos a ecranului apare de fiecare dată o indicaţie de genul: „Walk There" sau „Go To Next Room", acţiuni pe care le veţi putea realiza. Dacă apare denumirea unui loc fără a putea lua nimic de acolo, acea zonă va trebui folosită în combinaţie cu unul din obiectele care se află asupra voastră sau prin împrejurimi. Multe dintre obiectele pe care le aveţi asupra voastră sunt inutile dacă nu le folosiţi în combinaţie cu altele. Testaţi-le pe fiecare, deşi multe se potrivesc logic unul cu altul (de exemplu hârtia igienică merge perfect cu un desfundător de chiuvetă). Fiţi pregătiţi pentru o moarte subită în fiecare moment (cred că este quest-ul în care am murit cel mai mult). De aceea, pentru sănătatea nervilor dumneavoastră, vă sfătuiesc să salvaţi cât mai des posibil. În cazul în care nu aveţi manual, salvarea se face cu F2 (meniul jocului este cam zgârcit cu asemenea amănunte). S-ar putea să vă plictisiţi totuşi cât timp se face încărcarea filmelor, a noilor decoruri în care veţi intra. Acesta este un impediment peste care se poate trece prin instalarea versiunii complete. Având în vedere că jocul are patru CD-uri, aveţi nevoie şi de un spaţiu destul de mare (cam 2,5 GB). Grafica 3D a jocului este nemaipomenită (vorbim despre un desen animat). Personajele sunt foarte haioase atât în înfăţişare, cât şi în modul de a vorbi. Muzica jocului urmăreşte perfect tensiunea momentului. Există momente în care te afli parcă într-un film cu James Bond şi altele în care eşti într-o comedie cu Stan şi Bran.


Ei, floare la ureche!


Gorgious şi cârdul de pui


Un zugrav foarte ieftin

Jocul are fără îndoială punctele lui forte, şi, pentru o anumită categorie de public, va fi o încântare. Sunt însă destui care îl consideră o pierdere de vreme, un joc cu un umor prea vulgar pentru gusturile lor. Rămâne să-l jucaţi şi să aflaţi şi voi de partea cărora sunteţi. Mie unul mi-a plăcut foarte mult.

Sebah

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Stupid Invaders
Gen:	Adventure
Producător:	Xilam
Distribuitor:	UbiSoft Entertainment
Ofertant:	Ubisoft România
	Tel: 01-2316769
Memorie RAM:	64 MB
Accelerare 3D:	4 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica:	19/20
Sunet:	15/15
Gameplay:	26/30
Feeling:	05/05
Storyline:	17/20
Multiplayer:	N/A
Impresie:	10/10







Harta, un instrument facil de călătorie!


Louvre virtual, se pare că francezii sunt foarte mândri de mica lor piramidă!

The Messenger

Un adventure ca alte questuri... şi totuşi nu un quest ca alte adventure-uri

Dreamcatcher Interactive ne prezintă o ofertă greu de refuzat! Să te poţi plimba prin palatul Louvre nestingherit de turiştii japonezi şi bliţurile lor la tot pasul. Sună bine, dar ce te faci dacă în locul acelor japs dai de-o hoardă de satanişti care sunt hotărâţi nevoie mare că frumosu-ţi cap nu stă prea bine în continuarea gâtului, ci mai bine undevaaa... ah da... într-un sac alături de nişte „superbe" obiecte de ritual. Să vedem în cele ce urmează dacă merită această plimbare virtuală sau nu, pentru că dacă socotim banii pe care i-am da pe tratamentul psihologic după ce am juca acest titlu ar fi de ajuns cât să mergem într-o excursie până acolo şi să vedem celebrul palat-expoziţie în condiţii „live"!



Fata Morgana

Nici să nu vă gândiţi la mirajul deşertului! Am ales acest subtitlu deoarece eroul nostru este de fapt o eroină pe care o cheamă Morgana (Sinclair). Deci, fata noastră morgană (membră eminentă a serviciului secret) aflând de moartea tatălui ei, un cercetător al misterelor Louvre-ului, hotărăşte că trebuie să-i ducă la capăt misiunea defunctului tată şi anume de a salva lumea de la apocalipsă. Pentru aceasta ea trebuie să recupereze cele patru artefacte, numite şi Cheile lui Satan, cu ajutorul cărora se poate declanşa Marele Prăpăd (o traducere cam neaoşă a Apocalipsei, dar asta este!). Orice asemănare a frumoasei noastre agente cu aventuroasa Lara este pur întâmplătoare şi ţine doar de motive estetice şi comerciale. Păi, bărbaţilor le place să conducă de mânerele feminine pentru a rezolva adânci mistere, iar femeile care ar juca acest titlu nici că s-ar simţi mai bine în pielea acestei frumoase agente secrete! Am terminat cu povestea, acum să trecem la analiza amănunţită a jocului!

Ceva nou?

Bazându-se pe sistemul vechii şcoli de adventure-uri, în care point&click-ul era la mare modă, *The Messenger* funcţionează în totalitate pe acest principiu. Mai pe scurt, dacă muţi cursorul asupra unei arii de interes, acesta se va schimba în concordanţă cu o acţiune posibilă pe care o poţi efectua la acel moment. Bineînţeles că decizia aparţine în totalitate jucătorului, indiferent că


Băieţii se pregătesc să „dea o bilă"

el va vrea să combine anumite obiecte din Inventory sau să le încerce pe rând până când, la un moment dat, se plictisește. Din fericire, tatăl eroinei noastre, nu a murit înainte de a ne pune la dispoziție o sumedenie de obiecte utile oricărui aventurier, cum ar fi: un cuțit cu diamant, o arbaletă, lanternă. Dar ce ne facem că săculețul nostru de voiaj (inventory pe limba lor) are doar 7 sloturi! Ei bine, producătorii s-au gândit și la acest lucru și au introdus niște cufere pe tot parcursul nivelurilor pe care le veți parcurge. În ele veți depozita obiectele de care nu aveți nevoie la momentul respectiv, putându-vă întoarce după ele într-un moment ulterior. De asemenea, veți putea economisi o mulțime de timp (și nervi) dacă veți folosi sistemul de hărți care face posibilă tranziția instantanee între două locații deja cunoscute pe respectiva hartă.

Pe scurt

Acțiunea se petrece în patru perioade istorice distincte, fiecare cu regele ei și importanța dată palatului Louvre la acea vreme. Fiind vorba de patru chei și patru perioade is-



Un inventory cam plinuț, nu?

torice, cred că nu v-a fost greu să vă dați seama că veți găsi câte o cheie în fiecare perioadă. Vocea decedatului tată are și un rol educativ, informându-vă că acest edificiu a fost construit de către regele Phillipe Auguste pe la 1200 cu scopul de a avea o fortăreață din care să controleze expansiunea englezilor. Mai avem anii 1380, 1610 și 1770 ultimul fiind anul în care Louvre-ul a fost „trădat” de către familia regală pentru mai luxosul Versailles. Toate aceste perioade, împreună cu prezentul,



Ce ham de cățărare și-a tras domnișoara vie! Căci despre „ghost in the shell”... numa' de bine!

Sfaturi utile pentru aventurieri

În lumea jocului veți găsi niște cufere care rămân în aceleași locații pe toată durata jocului. Din cauza spațiului limitat din Inventory folosirea acestor cufere este necesară. Luați cu voi doar ceea ce este necesar pentru a trece mai departe unde puteți accesa alt cufăr etc. Folosiți des harta pentru a economisi timpul pe care altfel l-ați petrece pentru a ajunge dintr-un loc în altul. Iată și câteva „tips&tricks” care să vă ajute în dificila voastră misiune:

- Cuțitul cu diamant este foarte util pentru a „deschide” ferestrele.
- „Revealing Spell” vă va ajuta să citiți textele în limbi străine.
- În camera consiliului va trebui să scăpați de servitor înainte de orice altceva. Lanterna se va dovedi un obiect util dacă este folosit cu craniul din spatele sticlei! Poate servitorul se va speria și va pleca din cameră ...
- În Library Tower veți da de un joc în care va trebui să recunoașteți niște semne zodiacale. Tot în această locație pergamentul codat combinat cu „ivory plate” vă va garanta



Am fost coleg de clasă cu Lara, iar tu, doamnă, nu ești Lăruța!!!

accesul la ușa trezoreriei (la podul din curte).
- Există și modalități de a deschide cutiile încuiate și pasajele secrete cu ajutorul „general purpose formula”.
- Masca de gaze vă va fi foarte folositoare, și nu numai o dată!
- „Magic formula” combinată cu un obiect magic va deschide o poartă spre trecut.

constituie „haltele” obligatorii pentru orice salvator al lumii! Perioada și cheia... errm... cam asta e! Nimic mai mult, aaah... în afară de o mulțime de click-uri bezmetice prin toate ecranele pe care le veți explora, ca să nu mai vorbesc de sentimentul frustrant că ai murit (neducând la bun sfârșit cine știe ce acțiune) și nici măcar nu știi de ce!

Și, care-i concluzia de fapt?

Ca să fiu sincer, sigura dificultate a acestui joc este aceea de a găsi acele locuri interesante, pentru a putea folosi obiectele din inventory și a trece la următorul capitol. Nici măcar puzzle-urile nu sunt de o dificultate mare, ca să nu mai spun că uneori interfața nu te ajută deloc, darămite camera și unghiurile de vedere!



Da... bine... mama, nu vezi că învăț?

Din păcate, toate acestea puse la un loc, la care mai adăugăm: inventory-ul frustrant, goana după niște chei stupide și vânătoarea cu mouse-ul pe ecran după cotloanele în care cursorul devine activ și în sfârșit ați găsit obiectul mult căutat, nu pot decât să afirm că poate ar fi mai bine să lăsăm acest joc profesioniștilor cu multă-multă-multă răbdare și înțelegere. Noroc că mai există câte un *The Journeyman Project* sau un *Myst* că altfel ce ne-am face? Ne-am juca de-a messenger-ii!

K'shu

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	The Messenger
Gen:	Adventure
Producător:	Canal+ Multimedia
Distribuitor:	Dreamcatcher Interactive
Ofertant:	N/A
Procesor:	P II 300 MHz
Memorie RAM:	64 MB
Accelerare 3D:	N/A

LEVEL	Nota Review
Grafica:	12/20
Sunet:	10/15
Gameplay:	14/30
Feeling:	03/05
Storyline:	09/20
Multiplayer:	N/A
Impresie:	05/10

53%



El Presidente de la Republica Bananiera

Tycoon-urile și sim builder-ele au fost și continuă să fie jocuri cu o popularitate extraordinară. Însă toate jocurile de acest gen apărute până acum s-au concentrat strict asupra dezvoltării economice, ceea ce nu este neapărat un lucru rău. Dar nici unul dintre acestea nu a încercat măcar să atingă așa în trecere aspectele politice ale dezvoltării de oricare gen ar fi ea. E adevărat că se produce, încă, *Republica* sub oblăduirea părintească a lui **Eidos Interactive**, iar *Master of Orion III* de la **Quicksilver Software** va conține o doză serioasă de politică. Dar până atunci **Top Pop Software** și **Gathering of Developers** ne propun o scurtă călătorie în inima tropicală a Caraibelor.

Insulele tropicale sunt considerate paradisul pe pământ, fiind locurile preferate de petrecere a vacanțelor sau măcar locul în care toată lumea visează să-și petreacă o vacanță măcar o dată în viață. Lumea latină a fost însă și un teren fertil pentru unele dintre cele mai negre evenimente ale istoriei umane: dictaturi, revoluții, contrarevoluții, droguri, mafie și terorism. *Tropico* îți propune această vacanță mult-dorită pe o insulă izolată undeva în Atlantic, o insulă tipică pentru lumea latino-tropicală. Dar nu este o vacanță oarecare, deoarece ajungi aici în postura de Presidente (indiferent de metoda folosită pentru a acapara puterea) și va trebui să rămâi în această postură pentru foarte mult timp (undeva între 50 și 70 de ani).

M-a născut mama... dictator

Mulți se așteptau probabil ca pachetul care se numește *Tropico* să conțină o serie destul de vastă de posibilități de joc, dată fiind istoria atât de plină a genului, posibilități care să cuprindă campanii, scenarii, free games, editoare și multe altele. Spre surprinderea lor, jocul nu conține decât două dintre acestea: scenariile și free game. Scenariile, deși se subînțelege, te vor pune în situații speciale cărora va trebui să le faci față. Fie trebuie să reconstruiești insula, distrusă de un cutremur, fie trebuie să o transformi într-un paradis tropical pentru turiști sau poate că trebuie să obții un „fond de pensie" cât mai mare undeva în contul tău secret din băncile elvețiene.

Variind ca dificultate de la moderate până la ridiculously hard, scenariile sunt deosebit de interesante atât prin obiectivele ce trebuie atinse cât și prin faptul că toate caracteristicile „dictatorului" sunt presetate, fiind obligat astfel, în funcție de cum ești privit și admirat de populație, să abordezi o cu totul altă tactică de la scenariu la scenariu.

În schimb, modul free game îți oferă libertatea de a alege aproape orice parametru al jocului ce va urma. Poți seta datele demografice și geologice ale insulei proprietate personală deja: vegetație, precipitații, altitudine, resurse, populație etc. Poți, bineînțeles, să faci provocarea mai atractivă, presărând jocul cu diverse obiective de atins cum ar fi: strângerea unui cont grăsuț în Elveția, fericirea populației, dezvoltarea economiei sau turismului. Odată aceste operațiuni încheiate, urmează partea cea mai atractivă, și anume desenarea personalității dictatorului în devenire. Poți alege dintr-o listă ce cuprinde nume celebre de dictatori ca: Che Guevara, Noriega, Peron, Fidel Castro, Pinochet și inegalabilul, The King of Mambo, LOU BEGA. Dacă nu ești mulțumit cu ce îți oferă această listă, poți să-ți creezi propriul tău caracter, căruia să-i atribui câteva caracteristici din cele patru categorii disponibile: Background, Rise to Power, Qualities și Flaws.

Toate acestea sunt foarte importante deoarece vor influența drastic dezvoltarea ulterioară a insulei, fie prin bonusuri directe asupra acțiunilor, fie prin modul în care ești apreciat de oamenii tăi, de facțiunile politice de pe insulă sau de cele 2 superputeri SUA și Rusia. Background îți oferă posibilitatea de a alege origi-


Hola, seniorita!



Emblema națională a Republicii Tropico



Cel mai mare DrugLord al tuturor timpurilor... Lou Bega!



Shhhh! El Presidente e foarte ocupat, dacă nu te cheamă Cholito nu te poate primi

nile tale, ofertă atât de apetisantă de vreme ce în viața reală nu prea te bucuri de ea. Pui de miner sau de fermier, urmaș al unei dinastii aristocratice sau pur și simplu un om normal sunt tot atâtea elemente care te vor descrie și ajuta/dezavantaja de-a lungul vieții. Rise to Power se referă la modul în care ai ajuns la putere, prin alegeri democratice, puci militar, cu ajutorul CIA sau KGB, fapt ce va determina cam ce oameni și facțiuni te vor plăcea și care nu. Qualities, normal, se referă la acele atribute ale tale care te-au făcut remarcat în sensul bun al cuvântului (diplomația, spiritul antreprenorial, carisma, delicatețea etc.). Și deoarece ești un om la urma urmelor, nu se putea să nu existe și o listă a defectelor (Flaws), poate ești urât fizic, poate că ești alcoolic sau afemeiat.

La Isla Bonita

Odată terminată toată hârțogăraia atașată dosarului personal, e momentul să-ți ocupi locul în biroul prezidențial din interiorul luxosului tău palat (o adevărată bijuterie arhitecturală, de altfel cea mai frumoasă clădire de pe insulă). Ca în majoritatea simulatoarelor de acest gen (tycoon-uri sau sim builder-e) îți începi guvernarea cu un minim necesar pentru dezvoltare. Acest minim în *Tropico* îl constituie palatul prezidențial (dacă ai pierdut controlul asupra lui, poți să spui adio carierei politice), un doc pentru primirea emigranților și export, o antrepriză de construcții, o secție de cărăuși, un anumit număr de locuitori și, eventual, 1-2 ferme. Nu e mult, dar suficient.

Probabil, și cei mai mulți dintre voi așa vor și face, următorul pas firesc ar fi să mai construiți încă un Building Office de vreme ce insula are nevoie de constructori calificați și încă de foarte mulți. Ei, și de acum încolo începe distracția. Va trebui să construiești locuințe (fie case, fie blocuri) pentru clasa muncitoare dacă nu vrei să ai probleme cu comuniștii. Trebuie să ridici măcar o biserică, altfel facțiunea religioasă de pe insulă îți va sări în cap. Vine rândul unui liceu ca să-i mulțumești și pe intelectuali, apoi ceva fabrici ca să liniștești apele și în rândul capitaliștilor.

Recrutează niște soldați altfel aripa militaristă s-ar putea să se întoarcă împotriva ta și mai ai grijă să nu tai prea mulți copaci și să păstrezi insula frumoasă, ca să nu te sâcâie ăia de la Greenpeace. Chiar și după ce ai făcut toate astea, tot or să mai existe voci nemulțumite, că de, așa e omul... îi dai un deget și îți ia toată mâna. Cu cât le oferi mai mult, cu atât vor cere mai mult, case mai luxoase, slujbe mai bine plătite, program redus de lucru, diversificarea divertismentului și multe-multe altele.

Să revenim însă la construcții și dezvoltare, parte integrantă a oricărui sim builder. Având constructori și locuințe pentru ei a sosit momentul să te ocupi și de dezvoltarea infrastructurii industrial-agricole a insulei. În primul rând trebuie verificate resursele solului pentru a descoperi zăcămintele minerale existente. În imediata vecinătate a acestora vor apărea peste noapte mine, ceva barăci și centre de prelucrare a minereului extras.

Referitor la agricultură, insula este destul de darnică în ceea ce privește diversitatea plantelor ce pot fi cultivate și a animalelor ce pot fi crescute. Dar umiditatea solului (dată de frecvența și cursul precipitațiilor) ca și altitudinea vor determina locurile cele mai propice cultivării anumitor plante.

De aceea, înainte de a construi o fermă, este recomandabil să se cerceteze cam ce plantă are cea mai mare șansă de supraviețuire în condițiile locale oferite. Plantele cultivate se diferențiază în urma a doi factori: cel nutritiv



Pfew! Încă un pic și o să avem și noi ProTV cu telenovele pe insulă



Acesta este locul în care am construit cavoul familiei


Vaya con Dios, fiui meu! Fii binecuvântat că mulţi clienţi am prin cimitir


Hei! Da' salvamari d-ăia muşchiuloşi şi unşi nu au pe aici?

şi cel de export. Dacă porumbul are valoare nutritivă mare, papaya sau tutunul sunt printre cele mai căutate pentru export. Bineînţeles, dacă întâmplător ai pe lângă ferme şi un centru de conserve sau o fabrică de ţigări, poţi scoate chiar şi mai mulţi bani din cultivarea respectivelor plante.

Normal, toate acestea le-ai construi degeaba dacă nu ai un doc funcţionabil prin care să exporţi şi un sistem puternic de cărăuşi care să-ţi transporte materialele. Şi uite aşa ţi-ai rezolvat una din cele mai mari probleme din joc, aceea de a-ţi asigura o sursă sigură şi constantă de venituri pentru visteria republicii. Construcţia unei bănci care să ajute la transferarea unei mici părţi din aceste câştiguri prin Elveţia nu mai miră pe nimeni deja, trebuie într-un fel să-ţi asiguri şi tu viitorul doar.

O altă sursă de venituri o reprezintă turiştii. Construirea unui lanţ hotelier paradisiac împreună cu toată seria de servicii colaterale (cazino, piscină, atracţii turistice, restaurante, plaje etc.) te va asigura că portofelele, de altfel grase, ale yankeilor vor face donaţii substanţiale în favoarea ta.

Câteodată, insula se poate bucura de prezenţa unor vestigii arheologice, a căror valoare turistică poate fi exploatată la maxim fără nici o umbră de tăgadă.

Dacă vrei vreodată să afli situaţia republicii, poţi consulta în orice moment carneţelul de notiţe, care apare automat la sfârşitul fiecărui an prezidenţial. Aici vei găsi absolut toate datele de care ai nevoie pentru a lua decizii. Poţi vedea situaţia exportului cu preţurile fiecărui sortiment ca şi cantitatea vândută din fiecare, poţi vedea datele demografice ale insulei (număr de locuitori, naţionalitatea fiecărui individ, câştigul lunar, vârsta, ocupaţia, educaţia, culoarea politică etc.), situaţia economică, politică, socială şi aşa mai departe.

Hola, muchacho!

Însă, cel puţin în opinia mea, nu ce am povestit până acum constituie partea cea mai frumoasă din Tropico, ci modul în care acest joc reuşeşte să trateze individul, ca om, ca fiinţă socială. Fiecare locuitor al insulei este o individualitate distinctă care-şi va croi drumul în viaţă, în primul rând după personalitatea sa şi apoi în funcţie de condiţiile sociale oferite. Tu, ca preşedinte, vei acţiona la nivel global, dând ordine ce să se facă, unde, cum şi aşa mai departe. Însă fiecare individ va decide singur ce drum să urmeze. În primul rând va fi ghidat de nevoi, de la cele primare cum sunt hrana, locuinţa şi sticla de tequilla, până la cele mai elevate ca educaţia, religia sau libertatea. Fiecare individ este caracterizat în primul rând de patru elemente: educaţia, inteligenţa, curajul şi spiritul de conducere.

Cu cât o persoană este mai inteligentă cu atât mai repede învaţă meseria şi va fi mai productivă, însă în acelaşi timp dorinţa ei de studiu şi bunăstare este mai mare. O astfel de persoană nu va ezita să meargă la şcoală (liceu sau colegiu în Tropico) pentru a avea acces la slujbele mai bine plătite. Educaţia unui individ implică şi ea destul de multe lucruri. În primul rând, va fi capabil să lucreze în domenii mai grele, dar în acelaşi timp nevoile de libertate, divertisment şi bunăstare cresc foarte rapid. Curajul atestă spiritul întreprinzător al persoanei respective şi un om curajos va fi primul care să sară pe baricadele revoluţiei dacă nevoile sale de bază nu sunt îndeplinite. Dacă un om curajos se mai bucură şi de excepţionale calităţi de lider s-ar putea să ai probleme serioase dacă se supără, această ultimă calitate arătând în ce grad poate acel om



Acest ghetto sărăcăcios este rezultatul unui plan urbanistic slab.



Paradisul pe pământ! Hotel de lux cu toate serviciile aferente...



Piramidă aztecă devenită o adevărată mină de aur a turismului

să influențeze persoanele de lângă el.

Știu, este greu să fii liderul utopic, acela care să reușească în toate aspectele și să mulțumească pe toată lumea. Dar asta e frumos la Tropico, poți conduce republica în absolut orice manieră vrei. Nu contează că ești un lider democratic și înțelegător sau un tiran care domnește cu o mână de fier sprijinit de armată, fiecare dintre aceste metode bucurându-se de avantajele și dezavantajele ei. Scopul principal însă este să încerci să mulțumești marea masă de locuitori.

În primul rând au nevoie de mâncare, deci prezența unei ferme sau a unui aprozar în apropierea locuinței lor va fi întotdeauna apreciată. Al doilea element de bază este locuința, fiecare după buget încercând să-și găsească un „cuibușor" potrivit.

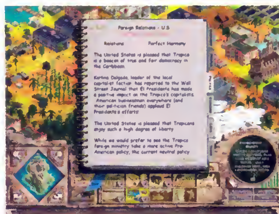
Dacă nu ai suficiente locuințe construite, atunci vor fi nevoiți să improvizeze, iar niște muncitori locuind în cutii de carton nu sunt tocmai fericiți. Iar ultimul element important al vieții unui tropican este locul de muncă. Orice individ va cântări oferta locurilor de muncă din mai multe privințe cum ar fi educația lui, distanța de



În nord se anunță precipitații bogate, în timp ce sudul va rămâne însorit.



Mușcă?



Da' Bush ăsta ce treabă are cu micul meu paradis?



Așa copilașii mei, adulați-mă cât mai puteți...

parcurs sau salarizarea. Bineînțeles că un absolvent de colegiu nu va fi foarte mulțumit să lucreze ca miner, pe de altă parte un foarte bun constructor își poate da demisia rapid dacă află de o fermă unde este plătit mai bine și este și mai aproape de casă. Ca orice om vor dori și ei să se relaxeze, să se distreze, să studieze, să fie liberi, și multe alte lucruri, unii mai mult, alții mai puțin.

Întâmpinarea cu succes a acestor cereri sociale se va reflecta în respectul pe care fiecare locuitor îl are față de conducător. Iar acest respect este deosebit de valoros, fiindcă el determină apariția sau nu a revoltelor, deznodământul acestora și, cel mai important, rezultatul alegerilor prezidențiale.

Periodic vor avea loc alegeri prezidențiale, pe care poți să le accepți sau nu, cu consecințele de rigoare. Cu o lună înainte de alegeri ți se oferă posibilitatea de a „aranja" voturile, lucru recomandabil doar în situația în care oponentul este cu puțin înaintea ta. La fiecare alegere unul dintre locuitorii insulei, în general un lider al unei facțiuni nu foarte mulțumite, va concura împotriva ta. Pe tot parcursul campaniei electorale poți vedea preferințele electoratului și lua măsurile adecvate pentru a ieși învingător din această cursă. O metodă ar fi manipularea maselor prin presă sau prin edicte speciale.

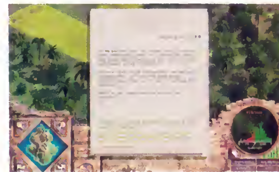
Altă metodă ar fi dispariția contracandidatului fie undeva în fundul vreunei celule fie „definitiv". Fiecare metodă are ca orice acțiune de altfel consecințele ei faste sau nefaste. Oricum, dacă ai în spate o armată numeroasă bine pregătită și mai ales bine plătită, de obicei nu o să prea ai probleme.



Rusul ăla e sigur pescar? Mie-mi miroase a KGB.



Ritmul cardiac al industriei miniere de pe Tropico.



Așa sondaje promițătoare n-a avut nici Badea Ion.

Adios presidente!

Ca orice lucru de pe lume, și cariera ta se va termina odată și-odată. Depinde de tine cum: în glorie cu o pensie frumușică sau în ceață expulzat undeva departe în lumea asta mare. La fel se termină acum și prezentarea mea, care sper că v-a deschis apetitul pentru o vacanță la tropice, deoarece este într-adevăr visul oricărui om.

Claude

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Tropico
Gen:	Sim Builder
Producător:	Pop Top Software
Distribuitor:	Take 2 Interactive Gathering of Developers
Ofertant:	Best Distribution Tel: 01-3455505
Procesor:	P II 350 MHz
Memorie RAM:	64 MB
Accelerare 3D:	minim 4 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica:	18/20
Sunet:	15/15
Gameplay:	48/50
Feeling:	05/05
Impresie:	09/10



ATLANTIS THE LOST EMPIRE "THE SEARCH FOR THE JOURNAL"

Noua strategie a companiei Disney: FPS înainte de toate

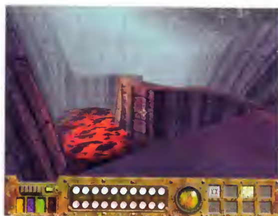
Disney a lansat în ultima vreme o serie de jocuri, dar majoritatea au ocolit piața PC dintr-un motiv sau altul. Acum însă, faimoasa companie producătoare de filme de animație a hotărât să invadeze (literalmente) și acest segment cu o ofertă care pur și simplu nu poate fi refuzată: JOC GRATIS!!! *Atlantis: The Lost Empire - Search for the Journal* este reclama perfectă a filmului *Atlantis: The Lost Empire* care este programat pentru lansare în vară.

Avanpremieră

Jocul permite, ca prequel, exploratorului-gamer să se plimbe în căutarea Atlantidei și a locuitorilor săi. Totul este legat de un jurnal și o comoară. Filmul de introducere este tipic pentru **Disney**, creat în același stil ca și cel al tuturor marilor creații ale companiei (figuri expresive, voci pline de umor etc.) Jurnalul este pierdut când o navă de vikingi se încăpățânează să urmărească drumul către comoara Atlantidei și este distrusă de un balaur ieșit din mare, lângă Islanda). Pe parcursul jocului aveți rolul băiatului bun și explorator care se luptă cu Keeper-i (cei care protejează secretul Atlantidei), în căutarea jurnalului pierdut. **Disney** ne-a cam obișnuit cu jocuri de tip side-scroller, adică un tip de joc care nu prea mai are succes în zilele noastre. Tocmai de aceea poate e bine să vă dezvălui că *Atlantis: The Lost Empire - Search for the Journal* este un FPS aproape autentic, creat cu engine-ul Lithtech. Totuși, nu cred că **Disney** a reușit cu adevărat să atragă categoria de gameri înrăiți și „serioși", pentru simplul motiv că *Search for the Journal* păstrează multe elemente non-violente. Ritmul jocului este unul destul de lent, ceea ce permite proaspeților jucători se se adapteze și îi pregătește pentru jocul (disponibil contra cost) bazat pe film. Primul nivel îi familiarizează pe jucători cu comenzile, cu povestea, îi învață să se uite de jur împrejur, în timp ce ei șed cuminți într-o bărcuță și privesc neputincioși cum sunt târâți prin grote de gheață. Lucrurile se complică pe măsură ce jocul se dezvoltă, dar nu intervine nimic imposibil de depășit. Singura problemă care pare a deranja este imposibilitatea de a salva în timpul nivelului.


Începutul jocului, în grote înghețate, printre râuri de lavă

Nivelul trei propune deja un element destul de comercial: jucătorul poate zbura cu o... chestie care nu prea suferă în virtutea legilor fizicii, dar nu e nici foarte ușor de controlat. Zborul are loc printr-un canion, înghețat și el, de pe fundul căruia inamicii trag fără milă proiectile albastre, care nici dacă vă nimeresc nu sunt în stare să producă cine știe ce stricăciuni.


Asemenea râuri de foc sunt foarte des întâlnite în joc

De la nivelul patru încolo lucrurile se mai complică puțin și cucerirea jurnalului începe să nu mai pară chiar atât de facilă.

Aventura continuă

Dacă ideea de FPS pare cam îndepărtată de companiile gen **Disney**, jocul în sine, felul în care arată și se mișcă este cât se poate de


Spock, take us out of here!


Cam așa arată partea de „simulator" a jocului


Uneori interioarele arată destul de bine. Uneori...


Temuții inamici: urâți și cam proști, da' iuți ca vântul

apropiată de stilul companiei. Așadar, să nu vă așteptați ca *Atlantis: The Lost Empire - Search for the Journal*, pentru că intră în categoria FPS, să semene cu *Quake III, Unreal Tournament, Soldier of Fortune* sau *Counter-Strike*. Așa că nu trebuie să vă așteptați la scene sângeroase, inamici împrăștiați în mii de bucăți, sânge pe pereți, urlete de durere. În clipa în care sunt loviți de proiectilele jucătorului, inamicii dispar de parcă sunt teleportați. Armele disponibile nu sunt deloc arme, ci aduc mai mult a vrăji (pentru că proiectilele sunt ba verzi, ba albastre, ba sub formă de rază, ba sub formă de materie gelatinoasă - cu sunet pe măsură). Cele patru „arme" sunt Teslator, Froster, Goozer și Bouncer. Fiecare folosește un alt tip de energie: fulger, gheață, foc și... masă gelationoasă.

Inteligența artificială nu excelează, dar există totuși un pericol și încă unul destul de mare: inamicii sunt extrem de preciși când vine vorba de arme și, în plus, reacționează foarte rapid. Mi s-a întâmplat să intru într-o cameră (pentru prima dată, desigur) și în două secunde să fiu mort, doar pentru că inamicul (sub forma unei femei foarte urâte și foarte agresive) m-a trăznit încă înainte să-mi fi dat seama că se află acolo.

Aspectul jocului este complet diferit de cel al altor FPS-uri. Este evident cine a produs jocul: ai senzația că te plimbi print-un film de animație. Culorile sunt aprinse și texturile sunt clar preluate din desenele animate. Engine-ul Lithtech a fost folosit cu destul de mult folos, deși nu se compară cu reușita din *No One Lives Forever*. Totuși, nu doar în motorul grafic stă valoarea jocului, ci și în sunet și în filmul de introducere, la care s-a lucrat timp de câteva luni. Alte asemenea animații mai pot fi întâlnite pe parcursul jocului, iar vocile pe care le veți auzi sunt ale acelorași actori care au lucrat și pentru filmul de lung metraj, desigur pentru a se păstra legătura cu jocul.

Search for the Journal are și un modul de multiplayer, care permite ca cel mult 12 jucători să-și încerce forțele în meciuri de tip Capture the Flag și Tournament. În ceea ce privește identitatea fiecărui jucător, *Search for the Journal* permite alegerea numelui dintr-o listă destul de vastă, dar nu permite introducerea propriului nume.


Arma cu budincă în acțiune


Aici chiar se vede că e folosită grafica Lithtech

Strategii de piață

Disney și-a planificat să distribuie nu mai puțin de 12 milioane de exemplare ale jocului înainte de lansarea filmului. Distribuirea gratuită a jocului va avea loc în parcurile de distracție și prin intermediul partenerilor **Disney**: **Kelloggs**, **Kodak** și **Walgreens**. Cu puțin noroc, **Disney** va fi reușit să își creeze suficientă reclamă până la lansarea filmului. Va fi atunci momentul când se va auzi, în loc de cunoscuta frază „Faza asta din joc era și în film", o alta: „Faza asta din film era și în joc". Această din urmă frază se va auzi probabil tot mai des, dată fiind lansarea unor filme inspirate din jocuri: *Tomb Raider*, un probabil *Duke Nukem*, poate *Starcraft* sau *Half-Life*.

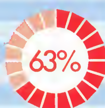
Prin *Atlantis: The Lost Empire - Search for the Journal*, **Disney Interactive** face un pas îndrăzneț. Oricât de slăbuț ar fi jocul, este primul FPS al acestei companii și nu se știe când ne vom trezi cu o serie de asemenea jocuri de un real succes. Investiția celor de la **Disney** (12.000.000 de exemplare) nu e deloc una ușor de trecut cu vederea. Nu se știe niciodată de unde va răsări concurența pentru **iD**, **Epic** sau **ION Storm**.


Producătorii pretind că asta e muniție

Mike

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Atlantis: The Lost Empire - Search for the Journal
Gen:	FPS / Arcade
Producător:	Zombie
Distribuitor:	Disney Interactive
Ofertant:	Ubisoft România Tel: 01-2316769
Procesor:	P II 300 MHz
Memorie RAM:	64 MB
Accelerare 3D:	minim 16 MB

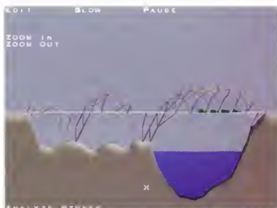
LEVEL	Nota Review
Grafica:	12/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	20/30
Feeling:	03/05
Storyline:	08/10
Multiplayer:	01/05
Impresie:	06/10





Bridge Builder

Un simulator cum nu se poate mai „ingineresc"


O frumuseţe de pod!

Să construim poduri! Ce acţiune bravă, ce ţel măreţ, ce viitor roz pentru „podarii" ţării! Lăsaţi cazmaua la o parte, puneţi-vă salopeta în cui, ascundeţi pickhammer-ul, dosiţi şuruburile sub pernă şi în timp ce vă preparaţi cafeaua aia tare daţi drumul la *Bridge Builder*... a venit momentul să arătaţi întregii lumi că puteţi trece Prutul şi pe cont propriu...

Lăsaţi la o parte remarcile acre gen „ce l-a apucat şi pe ăsta?" pentru că este vorba despre ceva important. Cum? Ce? Nu credeţi că un simulator de construit poduri (Dumnezeule, ce patetic sună) merită atenţia voastră? Ei, na! Vă voi explica în continuare de ce a venit momentul să lăsaţi Solitaire-ul în pace şi să treceţi la lucruri mai serioase.

Apollodor mă cheamă...

Ştiu, cunosc reacţia... exact la fel am spus şi eu prima oară când am auzit de jocul ăsta. Adică cum? Fac un pod... şi atât? Ce e atât de nemaipomenit în asta? Mă întorc la GuguMumu că are nevoie de mine... Şi am continuat să ignor în continuare exploziile de bucurie întâlnite la tot pasul pe Internet când se vorbea despre *Bridge Builder*. Dar toate trebuie să aibă un sfârşit şi, eventual, un început... Aşa că a venit momentul fatidic în care, plictisit de atâţia săteni sacrificaţi pentru plăcerea mea personală şi obosit după atâtea nopţi de *Counter-Strike* m-am decis să îi acord şi „joculeţului" o şansă.

Îmi aduc aminte de parcă ar fi fost ieri... o zi cu un cer senin şi cu un soare zâmbitor ce nu prevestea nimic ieşit din comun. Maşinile continuau să claxoneze, vecinul de deasupra tot nu terminase cu mutatul şi scăpatul mobilierului pe jos, oamenii continuau să meargă dimineaţa la muncă iar dolarul continua să crească.

„*Bridge Builder*?", mi-am spus... ia să vedem noi... Şi aşa a început totul. Încetul cu încetul, bucată după bucată, un pod începea să prindă contur. Buuun! Dăm drumul la tren iar acesta trece cu succes peste primul meu pod. Nivelul doi (sau Level 2)... punem asta aici, modificăm acolo şi dăm drumul la tren...

Catastrofă, pasagerii nu supravieţuiesc, compania dă faliment iar subsemnatul primeşte câţiva ani buni de închisoare. Nu înţelegeam... adică cum? Ce am greşit... asta până să realizez cât de puţin ştiam despre cum se construieşte un pod.

Curioşi ce mi s-a întâmplat şi de ce nu mă mai mişc din faţa calculatorului, toţi cei din redacţie au început să se strângă în jurul meu. Sfaturi peste sfaturi, „nu e bine aşa... modifică structura de rezistenţă aici... fă o arcă acolo şi un X aici"... „fă cum îţi zic eu mă că am experienţă!" (moment în care am început să îmi pun întrebări în legătură cu trecutul obscur al unora dintre redactori) până când, sătúrat de atâta cicăleală i-am trimis pe fiecare la locul lui, cu jocul în mână.

Greşită mişcare aş zice eu acuma... zilele ce au urmat, redacţia **LEVEL** a cunoscut o stare de exaltare nemaivăzută de multă vreme. Fiecare se mândrea cu designul lui de pod, iar cel ce rămânea în urmă cu un nivel era pedepsit să facă un drum gratuit până la chioşcul de la colţ.

Şi de la Damasc vin... cu treburi

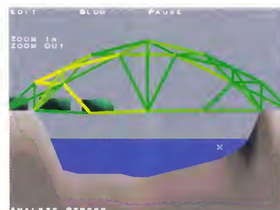
Jocul este genial prin simplitatea sa şi prin nivelul la care se ridică gameplay-ul. Grafica se reduce la câteva linii trasate pe ecran, sunetul nu există, povestea lipseşte cu desăvârşire şi nici multiplayer-ul nu îşi găseşte locul în *Bridge Builder*... şi atunci?

Bridge Builder este unul dintre acele rare jocuri care te prind imediat... nu are prea multe pretenţii şi este foarte, foarte jucabil. Chiar dacă pare mult prea simplu la prima vedere, îţi trebuie totuşi câteva cunoştinţe mai mult sau mai puţin avansate pentru a-i da de cap. „Uneşte două puncte aflate la o distanţă oarecare." Pare atât de simplu, şi totuşi nu e. Unele niveluri îţi vor cere până la câteva ore pentru a le termina cu brio şi, probabil cel mai important aspect al jocului, există o diversitate foarte mare de metode prin care poţi termina un nivel. Nu trebuie să faci un anume gen de pod pentru acel nivel... nu! Poţi folosi banii pe care îi ai la dispoziţie cum îţi trece ţie prin cap. Dacă îţi poţi permite, construieşte o strucutră de rezistenţă imensă sau optează pentru o variantă mai estetică şi mai ieftină.

Este îmbucurător să mai dai şi peste un astfel de joc, creat de un singur om, fără pretenţii dar cu un potenţial enorm. Nu mai este cazul să vă întrebaţi dacă merită sau nu. Faceţi rost de el şi jucaţi-l cu cât mai multă plăcere... şi aveţi grijă de trenuleţul ăla!

Mitza


Un sfârşit tragic pentru pasageri


Unul dintre primele mele poduri

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Bridge Builder
Gen:	Simulator
Producător:	Alex Austin
Distribuitor:	Internet
Procesor:	P 200 MHz
Memorie RAM:	64 MB
Accelerare 3D:	Da
LEVEL	Nota Review
	FUN!!!



System Shock 1&2

O bucăţică de istorie

Ah... vremurile demult apuse. Întotdeauna mai bune decât vremurile pe care le trăim acum, imposibil de recuperat, veşnic băgate în faţă când e vorba de a le arăta „tinerilor" cum ar trebui să arate o viaţă perfectă. Eh... nu sunt bătrân, nu am copii şi fiţi siguri că nu o să mă apuc acum să povestesc puştanilor din faţa scării isprăvile pe care le făceam eu... hăt, hăt, acum cinci ani. Nu vreau să ţin o predică, nu vreau să demonstrez nimic, vreau doar ca voi toţi, la fel de bătrâni ca şi mine, la fel de tineri ca mine să închideţi un pic ochii şi...

... gândiţi-vă la copilărie (dacă aţi avut probleme în familie soldate cu aruncarea dulapului din sufragerie pe geam în timp ce nenea miliţianul îi conducea la secţie pe mama şi pe tata, se recomandă sărirea acestui paragraf) - în cazul în care aţi avut una şi a fost cât de cât fericită e imposibil să nu vă năpădească o groază de amintiri... locuri, imagini, mirosuri, sunete. Gândiţi-vă la bunici, la liniştea din curtea casei, la iarba verde, vată de zahăr, la soarele strălucitor, la ciocolata chinezească (ce îmi mai plăcea!), la Cico, la bătrâneii terorizaţi... ah! Ce vremuri! Amintirile sunt un lucru ciudat - te lovesc din senin, se declanşează la o simplă adiere a unui miros ce aduce vag a „ceva" ce ai mai simţit o dată. Şi cazi într-o stare de reverie atât de plăcută încât reuşeşti să uiţi, măcar pentru un moment, de toate necazurile de zi cu zi.

Aş minţi dacă aş afirma că nu îmi place să mă scufund în astfel de reverii, oricât de mult aş urî eu oamenii care trăiesc în trecut şi se hrănesc doar cu amintiri. Ar putea suna ciudat, dar e incredibil cât de multe amintiri pot să erupă dintr-un singur strigăt aruncat pe ultima sută de metri de un zombie leşinat... dar, ştiţi voi că eu am o problemă cu jocurile de genul ăsta.

Primul shock

Ok, să trecem la subiect, că doar ştiţi despre ce joc este vorba, aţi citit titlul ăsta mare de la începutul paginii: „*System Shock*"!!!

Pot spune că au fost puţine jocuri (le pot număra pe degete) care au reuşit să mă ţină în faţa calculatorului meu de acasă, chircit în fotoliu, cu mâna pe mouse/tastatură şi cu urechile atente la căşti. Să îmi aduc aminte... *X-COM: Terror from the Deep*, *Fallout* etc. etc. şi *System Shock*. Zile şi nopţi petrecute în faţa calculatorului, ochi injectaţi, oboseala care nici nu mă mai deranja, părinţi îngrijoraţi, o soră care nu mai suporta muzica psihedelică a jocului... ah, frumos, nu? Aşa că nu e de mirare că m-a trecut un fior pe şira spinării când am reînceput să joc *System Shock* acum câteva zile - pentru voi, şi pentru un Review Special pe care acest joc îl merită pe deplin.

Povestea jocului e totuşi una tristă, faima şi-a câştigat-o la destul de mult timp de la lansarea sa. Jocul a fost produs de **Looking Glass Studios**, probabil una dintre cele mai inovatoare şi mai importante case de producţie care a existat vreodată, dispărută însă recent din cauza unor probleme financiare. Cei de la **Looking Glass** au fost nişte adevărate genii, dar mulţi şi-au dat seama de asta mult prea târziu. Practic, ei au reuşit să inoveze lumea jocurilor cu aproape fiecare titlu lansat. *System Shock* nu s-a bucurat nici el de o prea mare atenţie din partea publicului şi a criticilor la momentul lansării sale (1994), în principal din cauza faptului



Chiar dacă la prima vedere pare haotică, interfaţa este excelent realizată.



Atmosfera de pe citadelă... cel puţin sinistră.


Unele nivele impresionau prin calitatea detaliilor.


... unde încap atâtea arme?

că mai toată lumea era prea preocupată cu *Doom II* ca să mai aibă timp, ochi şi urechi şi pentru altceva. Mare păcat, pentru că tocmai trecuseră pe lângă unul dintre cele mai imersive, inovatoare şi complexe jocuri ce au rulat vreodată pe un PC.

Sentient Hyper-Optimised Data Acces Network

Povestea... ah, povestea! Unul dintre cele mai importante şi mai impresionante caracteristici ale jocului a fost povestea.

În anul 2072, pe Pământ, un hacker anonim (a.k.a TU) reuşeşte să pătrundă în reţeaua corporaţiei TriOptimum. Este imediat reperat de forţele de securitate ale corporaţiei, arestat şi trimis pe staţia spaţială Citadel.

În loc să fie trimis să putrezească într-o închisoare uitată de lume, hacker-ului i se propune un târg. Edward Diego, un funcţionar al TriOptimum, îţi oferă posibilitatea de a scăpa nepedepsit dacă reuşeşti să modifici entitatea artificială ce controlează staţia spaţială (S.H.O.D.A.N.) - normal, alegi să îl „ajuţi" pe Diego.

Ca un bonus, îţi este oferit un implant neural extrem de sofisticat... operaţia are loc fără probleme iar tu (hacker-ul) va trebui să stai 6 luni în spitalul de pe staţia spaţială pentru a-ţi reveni complet după implant. Cele 6 luni trec pe nesimţite, deschizi larg ochii, te întinzi un pic, te ridici cu greu din pat şi...

Nu te mai gândi la copilărie, la flori parfumate, zâmbete şi râsete, ci imaginează-ţi unul dintre cele mai groaznice coşmaruri ale tale devenind realitate. Trezit din anestezie, te vei găsi singur, singurel pe o staţie spaţială aflată departe, departe de Pământ. Singur împotriva unei inteligenţe artificiale malefice (pentru că, în urma acţiunilor tale, S.H.O.D.A.N. se eliberează de toate constrângerile etice şi, reanalizând situaţia, decide să elimine întreg echipajul Citadelei), singur împotriva unor hoarde de roboţi şi zombie (rezultaţi din defuncţii membrii ai echipajului, readuşi la viaţă de S.H.O.D.A.N.), fără nici o posibilitate de a chema ajutor, într-o închisoare necunoscută ce pluteşte undeva în spaţiu.

În lipsa unor alte opţiuni, te vezi nevoit să cauţi o cale de scăpare... şi coşmarul devine realitate.

Cyberpunk, RPG şi o bâtă de oţel

Este greu să încadrezi jocul într-un gen anume. Este o combinaţie între un FPS, un adventure, un horror şi un RPG, cu influenţe cyberpunk şi SF. Luaţi o mică pauză (respiraţi adânc) şi gândiţi-vă câte jocuri au încercat să combine atâtea genuri. Şi mai mult decât atât, câte jocuri au reuşit să combine atâtea genuri CU SUCCES?

Tu, acum cunoscut de S.H.O.D.A.N. ca angajatul 2-4601 (o trimitere la romanul „Les Miserables", unde 24601 era numărul sub care a fost încarcerat Jean Valjean) al companiei Tri-Optimum, porneşti în explorarea staţiei spaţiale în căutarea unui mijloc de scăpare. Pe drum, întreaga poveste a celor 6 luni terifiante în care tu ai fost sub anestezie îţi se va dezvălui prin bucăţelele de informaţie pe care le găseşti în log-urile diferitelor persoane de acum defuncte de pe staţie. Vei afla astfel că S.H.O.D.A.N. nu se va limita numai la eliminarea întregului personal de pe staţie, ci plănuieşte să distrugă sau să subjuge întreaga populaţie a Pământului, considerând că oamenii îi sunt net inferiori şi, dacă este cazul să trăiască, vor trăi doar pentru a-l sluji.

Astfel, obiectivele tale se schimbă. Nu trebuie numai să scapi TU de pe staţie, dar trebuie să-l şi împiedici pe S.H.O.D.A.N. să distrugă Pământul. Pentru a-ţi duce la bun sfârşit menirea va trebui să ajungi până la nivelul 9 al staţiei (Citadela este structurată pe mai multe nivele dispuse vertical, iar singurele căi de acces între aceste niveluri sunt lifturile ce fac legătura între ele).



„O viziune asupra holospaţiului" – 1994


SS2... la fel de multe arme... aceeaşi nedumerire!





System Shock 2 (1999)... grafică mult îmbunătățită, același gameplay demențial.

De aici înainte, jocul (care mie mi s-a părut IMENS... dar cine știe, poate am devenit între timp un gamer mai bun) va consta într-un du-te, vino continuu între toate nivelurile până în momentul în care reușești să ajungi la nivelul 9 unde îl învingi, într-un final, pe S.H.O.D.A.N. Ce e de remarcat este faptul că acest du-te, vino se va face în toate direcțiile, fiind uneori nevoie să te întorci la un nivel inferior pentru a găsi un nu știu ce item necesar trecerii la un nivel superior. Pe parcursul acestor „excursii" vei fi atras din ce în ce mai adânc în povestea excelent construită a jocului și va trebui să treci de toate piedicile ce îți vor fi aruncate în cale de S.H.O.D.A.N.

Partea de combat a jocului este foarte bine realizată, fiind mult mai tactică decât cea întâlnită în alte jocuri de pe acea vreme (e foarte departe de goana după frag-uri din *DoomII*). Ce este iarăși lăudabil este nivelul de dificultate al jocului care este customizabil până la cel mai mic amănunt. Poți seta nivelul de dificultate pentru combat, puzzler-uri, cyberspace și dificultate generală, fiecare schimbare ducând la un (aproape) cu totul alt joc.

Pe lângă lupta propriu-zisă din nivele Citadelei, vei duce și o luptă secundară ce se va desfășura în cyberspațiu (un alt lucru extrem de inovator pentru acea vreme). Va trebui și aici să te lupți cu inamicii (de data aceasta cu adevărat electronici) comandați de S.H.O.D.A.N. în încercarea de a sparge diferitele sisteme de securitate ale stației spațiale.

320x200

Un alt capitol la care *System Shock* era cu mult înaintea timpului său este engine-ul grafic. Deși au folosit destul de obositul engine de *Ultima Underworld*, cei de la **Looking Glass** au reușit să-l îmbunătățească într-o asemenea măsură pentru *System Shock* încât acesta nu se face de rușine nici în ziua de astăzi. Capacitatea de a genera nivele suprapuse, combinație de sprite-uri și obiecte în întregime 3D precum și posibilitatea de a rula jocul la o rezoluție de 640x480 (doar în versiunea pe CD-ROM) erau de ajuns să smulgă zbierete de admirație până și celui mai reticent gamer.

Până și partea audio din *System Shock* este excelent realizată. Deși unii au afirmat că muzica din joc este câteodată imposibilă, pe mine unul m-a prins într-un asemenea hal încât pot fredona până și acuma unele pasaje. De asemenea, varianta pe CD-ROM a jocului a adus jocului mult așteptatul speech care a îmbunătățit incredibil de mult jocul (chiar Warren Spector, pe atunci producătorul jocului, afirma că nici chiar în ziua de astăzi nu își poate ierta greșeala pe care a făcut-o când a lansat varianta pe floppy a jocului cu câteva luni înaintea variantei pe CD-ROM).

Shock-ul numărul 2

Ăsta a fost *System Shock*, cu siguranță unul dintre cele mai importante jocuri ale tuturor timpurilor, un joc în care celor de la **Looking Glass** le-a ieșit aproape totul perfect. Este un joc la care țin enorm (uite, am ajuns să țin până și la jocuri... am nevoie de tratament?) și pe care îl recomand chiar și acum tuturor celor care vor să trăiască o experiență de neuitat.

Nu numai că *System Shock* a fost un joc excepțional la vremea lui, dar a și fost punctul de plecare pentru multe alte jocuri, bune sau proaste, o sursă de inspirație pentru nenumărați game-designeri și a stabilit noi standarde la cam toate capitolele.

Dar să vorbim un pic despre jocurile care i-au urmat și care s-au inspirat din el... Undeva la începutul articolului scrie *System Shock 1&2*. Am vorbit despre primul *System Shock*, articolul e aproape de final și nici o vorbă despre *System Shock 2*? Să îmi fie rușine!

Motivul pentru care acest Review Special se concentrează în principal pe *System Shock 1*



O noapte aproape romantică...



După atâția ani tot nu ai învățat să înoți?



Să fiu atent să nu mă împiedic.



„You got mail!"

este acela că *System Shock 2* probabil că mai este încă destul de proaspăt în mințile voastre, pe când *System Shock 1* nu; și cine știe câți dintre voi se tot întreabă de când au jucat *System Shock 2*: „Da' ce, există un *System Shock 1*?!"

Dar să spunem, totuși, câteva cuvinte și despre partea a doua a seriei...

Într-un mod cu totul ciudat, *System Shock 2* seamănă cu predecesorul său mai mult decât credeți. Nu, nu este vorba despre gameplay, idee sau feeling, ci despre „drumul" pe care l-a urmat în lumea jocurilor. Pentru că, la fel ca și *System Shock 1*, partea a doua a seriei s-a bucurat de aceeași „atenție". Mai exact, *System Shock 2* a fost la fel de mult trecut cu vederea ca și predecesorul său. Bine, bine, poate nu la noi, dar acolo, la ei, unde jocul TREBUIE să se vândă dacă producătorii săi mai vor să continue să facă și alte jocuri, *System Shock 2* a fost adulat de critici, dar cu mult prea puțin succes la public. O publicitate prost gândită? O strategie de marketing deloc fericită? Cine știe... cert e că, deși este un joc excepțional, mult prea puțini gameri s-au gândit să-l cumpere.

Să trecem însă la subiect. *System Shock 2* a fost produs de **Irrational Games** în colaborare cu **Looking Glass** și deși cei din urmă, cei care au produs și primul joc, nu au fost atât de implicați în proiect, *System Shock 2* a reușit să continue cu brio fenomenul început de predecesorul său.

Povestea este oarecum similară. De data aceasta ești un recrut a cărei cerere de a se îmbarca pe o navă intergalactică experimentală tocmai a fost acceptată. În timpul somnului criogenic în care se afla întreg personalul, controlul navei este preluat de același nemuritor S.H.O.D.A.N. (care a reușit să scape până la urmă din prima parte a seriei) care, obiceiurile se uită cu greu, reduce iarăși la tăcere majoritatea personalului de pe navă. O parte din supraviețuitori te trezesc din somnul criogenic și îți cer ajutorul. Și distracția începe din nou...

Urăsc continuările de orice fel, de la jocuri până la filme, pentru că originalitatea este un concept străin sequel-urilor. Dar seria *System Shock* (ca și *Fallout*-ul) este excepția care întărește regula. Ideea pe care se bazează întregul concept din spatele seriei *System Shock* precum și modul excepțional în care a fost realizat, fac din *System Shock 2* un joc la fel de bun și de imersiv ca și predecesorul său.

Într-un fel, *System Shock 2* este un fel de aducere la zi a primului *System Shock*, cu o grafică mai bună și cu un gameplay mai elaborat. Dar nu numai atâta... Cei de la **Irrational Games** au adus foarte, foarte multe îmbunătățiri față de primul joc... partea de combat a fost pusă bine de tot la punct, s-a pus și mai mult accent pe partea de RPG și, în general, s-a umblat la mai toate aspectele gameplay-ului, s-a modificat un pic aici, s-a îmbunătățit mult acolo ...

V-ați shock-at?!

Nu știu cum ar trebui să închei acest articol. De obicei, la sfârșitul unui Review v-aș spune dacă jocul merită încercat sau nu... acum însă situația este alta. Nu se mai pune problema dacă trebuie să jucați aceste două jocuri sau nu (că nu degeaba au ajuns la Review Special), ci mai degrabă cum aș putea eu să exprim în cuvinte cât de mult a însemnat seria *System Shock* pentru industria jocurilor.

Excelent, superb, inovator... sunt niște atribute ce îmi vin imediat în minte când vine vorba de *System Shock 1&2*. „Jucați-le, oricând, oricum!" ar fi sfatul meu pentru voi toți... Și nu am spus, totuși, nimic.

Așa că mai bine... shhh... tăcerea e de aur. Jucați-vă și minunați-vă voi singuri de aceste jocuri, și atunci voi considera că mi-am atins scopul cu acest articol.

Mitza



Orice ați zice... e un joc tare ciudat!



Și ce dacă ești nervos, am o armă de două ori cât tine!



Incursiune în lumea mirifică a fotbalului

La ora actuală fotbalul este fără drept de apel cel mai popular sport internațional, acaparând inimile și sufletele a milioane de oameni din peste 200 de țări indiferent de naționalitate, sex, origini, religii, culori și alte aspecte... Nici nu este de mirare de vreme ce fotbalul este unul dintre cele mai vechi sporturi practicate în lume. Vechii greci jucau un fel de fotbal, destul de asemănător cu cel modern și care se numea *harpaston*, în timp ce la romani același sport purta numele de *harpastum*. Fotbalul s-a perpetuat de-a lungul timpului, ajungând în perioada medievală unul dintre cele mai populare activități în Italia, aproape toată lumea juca atunci *calcio*, nume sub care este cunoscut și astăzi campionatul italian de fotbal. Europa nu a fosta singura zonă a planetei care a căzut pradă virusului numit fotbal. Papuașii din Polinezia obișnuiau să joace o variantă de fotbal cu o minge confecționată din fibre de bambus, în timp ce inuiții alergau după o minge de piele umplută cu apă.

Cu toate acestea, sistemul de joc și regulile fotbalului modern își au rădăcinile în Anglia, unde acest sport a început să câștige adepți încă din secolul al XII-lea. De-a lungul timpului, popularitatea acestui sport a crescut atât de mult încât unii monarhi, precum Edward al II-lea sau Henry IV-lea, s-au văzut nevoiți să-l interzică pentru a proteja un alt sport considerat la acea vreme mult mai nobil, tirul cu arcul. Aceste edicte interdictive nu au reușit însă să elimine fotbalul astfel încât la începutul secolului al XIX-lea mai multe versiuni de fotbal (în care jucătorul avea voie doar să lovească mingea nu să o și țină în mână) se practicau în universitățile britanice (Eton, Harrow, Rugby etc.). Un moment de cotitură în istoria fotbalului a avut loc în 1823 când un tânăr student de la Rugby a sfidat regulile luând mingea în mână și alergând cu ea până în poarta adversă. Din acel moment fotbalul s-a dezvoltat în două direcții, unele școli rămânând fidele vechiului stil, în timp ce altele au adoptat versiunea mai nouă impusă de Universitatea din Rugby. În 1863 mai multe cluburi ce practicau vechiul sistem de fotbal s-au întrunit la Londra și au pus bazele Football Association, adoptând în același timp un set de reguli general valabile pentru fotbal. În 1871 cluburile ce practicau stilul de la Rugby s-au adunat și ele pentru a forma Rugby Football Union. Din acest moment, fenomenul fotbalului a luat o amploare inimaginabilă în ambele direcții (fotbal sau soccer și rugby).



5A side, un bunic cu barba sură.



Actua Soccer, unul din pionierii 3D.

Fotbal virtual

Fotbalul așa cum este cunoscut peste tot în lume, mai puțin în Statele Unite unde poartă numele de soccer, se bucură de cel mai mare număr de fani pe întreg mapamondul. Fotbalul a cucerit atât de mulți adepți poate și pentru că este una dintre puținele discipline sportive în care talentul individual, munca de echipă și spectacolul fac, așa cum spune românul, casă bună. Bucurându-se de atâta popularitate, nu este de mirare că, de-a lungul timpului, fotbalul a fost surprins și pe monitoarele computerelor. Jocurile de fotbal realizate pentru computere s-au dezvoltat și ele în două direcții distincte. Una ar fi cea a jocurilor arcade, iar cea de-a doua a simulatoarelor manageriale. Jocurile arcade exploatează plăcerea omului de fi pe gazon, în mijlocul acțiunii, bucurându-se de grafica superbă, animațiile realiste și un control perfect al jucătorului. În schimb, managerurile de fotbal îndreaptă atenția către aspectele colaterale jocului de fotbal propriu-zis, de la achiziționarea jucătorilor, antrenarea lor până la stabilirea tacticii de joc și chiar mai multe. Acest tip de joc a început să se impună din ce în ce mai mult sub numele de SMG (Soccer Management Games), de el fiind atrași fanii cei mai înfocați ai fotbalului. Pentru a vă face o idee, seria *FIFA* de la **EA Sports** este cel mai bun exemplu de arcade, în timp ce *Championship Manager* al britanicilor de la **Sports Interactive** este un exemplu grăitor de SMG.

Începuturi timpurii

Primele contacte cu fotbalul virtual ale subsemnatului s-au petrecut destul de timpuriu, încă de pe vremea când Spectrumurile erau în mare vogă, când un deținător de HC sau CIP era un om bazat. În acele vremuri companii ale căror nume acum nu mai spun nimic se întreceau voinicește în realizarea unor simulatoare de fotbal cât mai apreciate. **Elite Systems, Mastertronic, Zeppelin Games, Krisalis Software**



Striker 95 a avut o șansă, dar a ratat-o.

sunt doar câteva exemple din acea perioadă. Cel mai vechi joc de fotbal, de care îmi pot eu aduce aminte a fost realizat în 1984 de către **Mastertronic** şi purta numele de *5A Side*. Cred că şi voi vi-l mai amintiţi, era acel joculeţ simpatic în care două echipe formate din câte cinci jucători bidimensionali şi cam pătrăţoşi alergau după minge. A urmat o perioadă în care casetele cu jocuri erau pline de astfel de simulatoare, Gary Lineker, Butraguenp, Peter Schmeichel, aproape orice jucător de marcă din acea perioadă întipărindu-şi numele pe o astfel de realizare virtuală. Apariţia calculatoarelor Commodore (mai ales branşa Amiga) a deschis noi orizonturi de culoare şi posibilităţi jocurilor de fotbal şi implicit producătorilor. O întreagă avalanşă de simulatoare fotbalistice au apărut pe piaţă cele mai remarcate dintre acestea rămânând *Italy'90* şi *Kick Off* (produs de **Anco Software**, companie ce avea să influenţeze destul de mult dezvoltarea ulterioară a fotbalului computericesc).

După o scurtă pauză, parcă un respiro lăsat publicului, a urmat o perioadă de 3 ani în care practic s-a decis viitorul simulatoarelor de fotbal. Începând din 1994 şi până în 1996 s-a dus o luptă acerbă pentru acapararea acestui segment de piaţă. Au fost anii în care firme precum **Anco Software, Empire Interactive, Sensible Software, Krisalis Software** au dat tot ce au avut mai bun. Tot în această perioadă s-au afirmat două companii care în final îşi vor disputa supremaţia: **Actua Sports** şi **EA Sports**.

În 1995, **EA Sports** lansează *FIFA 95*, primul joc, cu adevărat reuşit al acestui studio propriu *Electronic Arts*. Deşi arcade pur sânge, jocul a reuşit să atragă prin spectaculozitatea şi viteza cu care se desfăşura, dar şi datorită numărului mare de echipe (de club sau naţionale) oferite. Diferenţele dintre echipe şi jucători erau de-a dreptul hilare câteodată, China fiind una dintre echipele care primea gol de dincolo de jumătatea terenului cu regularitate, în timp ce jucătorii brazilieni, de exemplu, defilau parcă în pas de samba. Oferind un control deplin asupra jucătorilor şi uşor de deprins *FIFA 95* s-a arătat a fi unul dintre cei mai serioşi candidaţi pentru titlul de piatră de temelie a unui gen, de altfel el reuşind în acel ani să detroneze supremaţia deţinută până în acel moment de jocurile produse de **Sensible Software**.

În acelaşi an 1995 a apărut pe piaţă *Actua Soccer* produs de **Actua Sports** şi distribuit de **Gremlin**, două firme ce aveau să-şi închidă porţile câţiva ani mai târziu. Chiar dacă la nivel de gameplay nu reuşea să se ridice la nivelul unor jocuri precum *FIFA 95* sau *Sensible World of Soccer* cu care se afla în competiţie directă, *Actua Soccer* merită totuşi menţionat. Motivul? A fost primul joc ce a introdus mediul 3D în această zonă de jocuri şi a fost tot primul joc ce oferea posibilitatea de a juca 4 utilizatori în acelaşi timp. Din nefericire pentru acest joc, un control foarte greoi, uneori şi din cauza un-



Natural sau virtual Hagi tot „rege" rămâne.



Kick Off 3 pentru cei ce nu îşi amintesc.



Sensible World of Soccer.





FIFA 99 surclasează chiar şi pe nepotul său, FIFA 2001.


Geniul lui Pele mai aşteaptă încă o simulare adecvată.


Fotbal ca la Gates acasă.

ghiurilor neadecvate în care se situa camera l-au şters de pe lista preferinţelor unui număr însemnat de jucători de fotbal. Specialiştii vremii l-au considerat un joc-pionier, situat cu mult înaintea simulatoarelor 2D cu care se confrunta în acea vreme. Dar... acest lucru nu a fost suficient.

Ceea ce a urmat a fost parcă un film de groază. Rând pe rând companiile ce produceau simulatoare de fotbal fie au dispărut de pe piaţă fie au fost obligate să-şi schimbe domeniul. Începând cu 1997, numai două companii au mai contat practic: **Actua Sports** şi **EA Sports**. Învăţându-şi lecţia cu sârguinciozitatea, **EA Sports** a adoptat mediul 3D foarte rapid, *FIFA 97* bucurându-se deja de toate beneficiile noii tehnologii şi păstrând în acelaşi timp simplitatea, ergonomia şi plăcerea de a juca, cu care îşi câştigase publicul. Acest lucru a fost fatal pentru **Actua Sports** care nu a reuşit, din păcate, să ţină pasul cu mult mai bogata şi experimentata concurenţă de peste ocean. Din acest motiv seria *Actua Soccer* s-a încheiat în 1997 cu jocul numărul 3. A fost momentul de glorie al **EA Sports** care a pus atunci mâna pe sceptrul de suveran al jocurilor de fotbal (şi sportive în general) nemaicedându-l până în ziua de azi. Întreaga pleiadă de jocuri ce au urmat, toate aparţinând seriei *FIFA* (*FIFA 98*, *Road to the World Cup*) au urcat standardele din ce în ce mai sus în intenţia de a descuraja orice tentativă de competiţie. Apogeul a fost atins în toamna lui 1998 odată cu apariţia *FIFA'99* care chiar şi acum după aproape 3 ani, este considerat de departe cel mai bun simulator de fotbal realizat vreodată. Engine 3D, comentariu realizat de doi comentatori renumiţi, licenţele echipelor şi ale jucătorilor au constituit tot atâtea motive de apreciere a jocului. Nimic însă nu a reuşit să echivaleze sistemul de control asupra jucătorilor care, deşi folosea un număr destul de mare de taste şi combinaţii, era extrem de uşor de reţinut, user-friendly şi mai ales sublim. Aproape că îţi lăsa o libertate deplină de decizie şi acţiune asupra jucătorului. Din păcate, nu a fost lipsit de bug-uri, dintre care cel mai stresant a fost cel al „portarului stupid", care-şi respingea mereu mingea în propria poartă. Jocurile ce au urmat s-au axat în special asupra îmbunătăţirii detaliilor grafice şi ambientale şi mai puţin asupra engine-ului propriu-zis. *FIFA 2000* şi *FIFA 2001* cu toate îmbunătăţirile aduse (folosirea tehnicii MOCAP în special) nu au mai reuşit să se ridice la nivelul impus în 1999 de către aceaşi serie, lipsa unei concurenţe solide spunându-şi cuvântul. În 1999 **Microsoft** a avut o tentativă în acest domeniu cu *Microsoft International Soccer 2000*, un joc foarte reuşit şi atractiv, dar care, din cauza concurenţei deja consacratului *FIFA 99*, nu a reuşit să atragă prea mult atenţia asupra lui. Viitorul acestui gen nu stă tocmai pe roze, **EA Sports** dă tonul şi din cele văzute în ultimele sale apariţii pare să fi îmbătrânit. Poate că acum este momentul ca o altă echipă să impună o viziune nouă asupra jocului de fotbal virtual.



Pe banca de rezerve

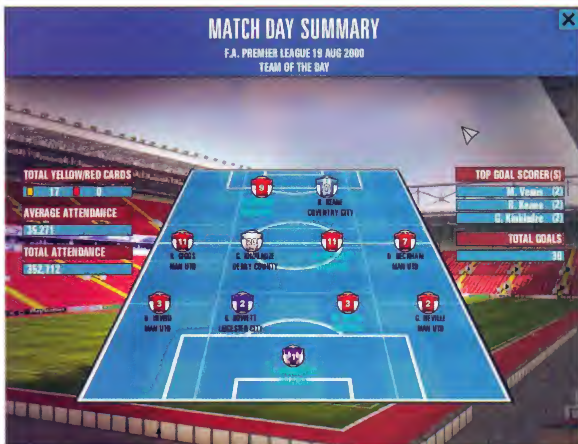
SMG-urile sau managementurile de fotbal par să fie mai vechi decât mult mai apreciatele lor rude arcadiene. *Football Manager* a apărut în 1981 sub emblema **Addictive Soft-**

Championship Manager, un lider incontestabil.





Bundesliga Manager, un bunic adevărat.



EA Sports sau lecție de cum să o dai în bară.

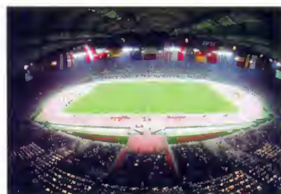
ware, urmat de o continuare, la mai bine de 6 ani, *Football Manager 2*. Deşi era extrem de simplist, reuşea totuşi să ofere o provocare interesantă, motiv pentru care fanii fotbalului din întreaga lume nu l-au lăsat să treacă nebăgat în seamă. Tot în acelaşi deceniu apărea un alt joc, care pare mai degrabă un liant între cele două tendințe ale jocurilor de fotbal. *Footballer of the Year* era un joc foarte atractiv care te punea în postura unui atacant al unei echipe modeste.

Misiunea ta era să te conformezi tacticii echipei şi să fii omul potrivit la locul potrivit pentru a pecetlui victoria echipei proprii. Cu cât înscriai mai multe goluri cu atât şansele tale de a intra în vizorul unei echipe mari creşteau. Drumul tău spre glorie urma să fie pavat cu titluri de *Footballer of the Year*, cupe, medalii şi selecționări la națională.

A urmat o perioadă relativ săracă în simulatoare, nu în sensul că n-ar fi existat, ci pur şi simplu nu reuşeau să rivalizeze cu *Football Manager 2* sau *Footballer of the Year 2*. Aceasta până în 1995 când apariția jocului *Bundesliga Manager* a bulversat toate topurile şi vânzările. Şocați de succesul jocului şi cu aprigă dorință de a acapara această nouă piață alți producători de jocuri s-au apucat rapid de lucru.

Anco Sports şi Gremlin au pus bazele seriei *Premier Manager* în care îți începeai cariera la una din echipele ligii celei mai slabe pentru a-ți câştiga apoi dreptul de antrena marile echipe ale campionatului englez. A fost de altfel primul joc ce a introdus engine-ul 3D pentru simularea meciurilor, însă fazele destul de anoste şi previzibile ca şi unele acțiuni ilogice ale jucătorilor au dus la crearea unui curent negativ în ce priveşte această serie. Cu toate acestea *Premier Manager 98* este un joc de referință al genului. În aceeaşi perioadă Sierra Sports lansa o altă serie, *Ultimate Soccer Manager*, ai cărui aşi îi constituiau implicarea presei în viața competițională prin comentariul meciurilor şi chiar interviuri ale antrenorului precum şi posibilitatea de a gândi faze tactice ce apoi urmau să fie puse în aplicare de către jucători.

Spre sfârşitul anilor '90, dezvoltatorii de la EA Sports şi-au încercat şi ei norocul în acest domeniu, însă seria lor *F.A. Premier League Manager*, ajunsă deja la al treilea joc, suferă de multe carențe, printre care un engine 3D plin de bug-uri şi o simplitate exagerată a managementului echipei.



Un stadion plin şi exuberant.

Oliver şi Paul Courier, doi frați ahtiați de fotbal, s-au apucat încă din anii '80 să-şi construiască propriul lor simulator managerial. Odată terminat jocul, au început să bată pe la uşile distribuitorilor, însă de fiecare dată au găsit doar urechi surde. La un moment dat însă, Domark (astăzi Eidos Interactive) au fost interesați de ideea şi realizarea lor astfel încât au investit în ea şi au distribuit-o. 1992 a constituit anul de apariție al primului joc *Championship Manager*. Jocul nu a fost deloc un hit, mai ales în primii ani, însă încet-încet a început să cucerească tot mai mulți fani. *CM 2* apărut în 1994 a crescut în umbra lui *Bundesliga Manager* continuând să adune tot mai mulți fani.

Cei doi frați, acum consacrați au pus bazele unei noi companii, Sports Interactive şi au început sârguincioşi lucrul la al treilea joc al seriei. *Championship Manager 3*, apărut la sfârşitul deceniului, a constituit poate cel mai mare succes al genului. Milioane de fani din lumea întreagă l-au cumpărat şi jucat cu pasiune, deşi nu dispunea de un engine de simulare vizuală a meciurilor.

Cu toate că acest lucru era văzut ca un mare handicap, complexitatea managementului, multitudinea de opțiuni în formarea echipei şi o simulare din ce în ce mai realistă cu fiecare update lansat au reuşit să mențină atenția publicului asupra acestui joc.

Championship Manager 4, ce urmează să apară la sfârşitul anului viitor pare să fie un pas înainte în acest gen, el aducând una dintre cele mai aşteptate elemente: o simulare vizuală 2D a meciului.

Dacă istoria genului arcade pare să fie scrisă deja, puține schimbări mai putându-se realiza, SMG-urile sunt de abia la început de drum.

Chiar dacă aşa cum EA Sports domină secțiunea arcade, Sports Interactive impune legea în SMG, este încă un domeniu deschis noilor aspiranți. Ce se va întâmpla numai viitorul va putea spune. Cert este însă că popularitatea fotbalului nu va scădea indiferent de ce va urma.

Claude



Și uite-așa trec lunile ca stele reci pe cer, în timp ce de pe frontul de vest nu se aude decât de tot soiul de aliați, debarcări, buncăre și, desigur, explozii, rafale de mitralieră și uruit greu de șenile. Chiar și în sud, în calda Sicilie, lucrurile nu stau prea bine pentru Wehrmacht, care are de înfruntat o ofensivă serioasă din partea băieților buni și vorbitori de limbă engleză. În mijlocul acestui război pe terminate, s-a trezit cineva să producă și un MOD de *Half-Life* - *War in Europe*. Asta era însă demult de tot, pe vremea când grafica nu știa altceva decât să streseze plăci 3D cu cel mult 16 MB. Acum însă, în era *Counter-Strike*, când motorul *Half-Life* dă tot ce are mai bun din el, pe lângă *Action Half-Life* au mai apărut și alte MODuri demne de semnalat. Printre ele - *Day of Defeat*, care poate fi cel mai bine definit drept un *WiE* cu grafica aproximativ adusă la zi.

DoD nu glumește

Nu, nu este vorba de un cunoscut comediant, ci despre un MOD *Half-Life* care pretinde că poate supraviețui într-o lume atât de agitată cum este cea a genului FPS (de specialitate multiplayer only). Problema supraviețuirii nu ține doar de calitatea acestui MOD în particular, ci mai ales de spectrul concurenței, care nu se sfiește să-și arate... frumosul chip prin titluri de perspectivă, cum ar fi *Medal of Honour*, un FPS axat exclusiv pe al doilea război mondial și propulsat de superperformantul engine de *Quake III*. În aceste condiții, *Day of Defeat* nu pare a fi nimic mai mult decât UN ALT MOD de *Half-Life*. Și totuși, trebuie să recunosc că *DoD* are, cât de cât, acel ceva care face ca jocurile să se mențină măcar pe linia de plutire, chiar dacă nu lasă urme excesiv de pregnante în memoria jucătorilor.

Grafica *Half-Life* (care va fi dusă pe noi culmi în *Half-Life Blueshift*) este din nou pusă la grele încercări: hărțile din *Day of Defeat* sunt departe de a fi simple (cu câteva excepții, printre care se numără și harta în care aliații trebuie să distrugă un mare dig la care se ajunge doar printr-o încâlcitură de canale și tunele monotone) și presupun prezența a numeroase elemente de detaliu: clădiri distruse, magazine și restaurante devastate, terase, poduri, tancuri, cuiburi de mitralieră și, desigur, caetera.

Bineînțeles că veșnica problemă a MODurilor, Marele Minus apare și în *DoD*: aspectul și mișcarea personajelor, care, ca de obicei, în toate MOD-urile (cu excepția preamăritului CS, care a reușit cât de cât să rezolve problema printr-un „nu știu ce" care e mai eficient decât toate artificiile încercate până acum în restul MOD-urilor) te determină să nu te uiți prea atent la inamic în clipa în care îți descarci arma în el pentru că e prea urât (slab, cu articulații colțuroase, cu o privire cam tâmpă și cu un mers înțepat, de marionetă). Așadar, și în *Day of Defeat* personajele și unele obiecte arată de parcă ar fi făcut mai bine să nu existe. Fac ei ce fac producătorii, se chinuie să creeze niveluri cât mai sofisticate și mai complexe, lucrează la gameplay și interfață până li se tocesc degetele pe tastatură și tot o dau în bară cu câte ceva din categoria „Esențialelor". Așa se face că și *Day of Defeat* are carențe, tot la personaje (care arată și se mișcă deloc fericit), dar și în ce privește unele texturi (repetitive până la obsesie și creatoare ale efectului pe care îl denumeam cu mult timp în urmă „de bibliotecă" - pereți acoperiți cu mereu aceeași textură).

E de spus și de bine despre *Day of Defeat*. De pildă, nu am de ales și remarc reprezentarea fidelă a armelor, o panoplie suficient de cuprinzătoare din componența căreia fac parte nume sonore ale celui de-al doilea război mondial (și chiar și ale primului): Hitler Youth Knife, Standard American Knife, M1 Carabine, Colt .45 Model 1911, Mauser Kar 98, Springfield '03 Rifle, MP44 Assault Rifle (din care derivă și AK-47, amanta tuturor teroriștilor din CS), MP-40 Machine Pistol (pistol automat nemțesc, foarte des văzut în producțiile de tip Sergiu Nicolaescu), dar și arme mai grele: .30 Caliber Air-Cooled Machine Gun (M1919A4), MG 42 Machine Gun (aflată încă în dotarea unelor armate, printre care și cea a Germaniei) sau gigantica .50 Caliber Air-Cooled Machine Gun (M2-HB), în greutate de 57,6 kg. Toate aceste arme se bucură de o prezentare foarte detaliată pe pagina oficială a jocului (www.dayofdefeatmod.com) și, spre bucuria noastră, se comportă în joc într-un mod cu totul fidel istoriei. Să vă dau un singur exemplu: Garand Rifle era pușca standard din dotarea infanteriei ame-


Hmm... aici merge plasată o bombă.


Stai că te împușc!


Americanii printre noi.


Die Hitleristischen Tineristischen.

ricane, ușor de dezasamblat și curățat, iar combinația dintre calibrul .30 și modul semiautomat de operare făcea să fie una din cele mai eficiente arme de infanterie ale războiului. Singura (și marea) sa problemă era dificultatea de a o reîncărca, așa că infanteriștii preferau de obicei să tragă aiurea toate cartușele rămase în armă și apoi să pună un încărcător nou.

Frumos este că așa se întâmplă și în *Day of Defeat*: dacă jucătorul își alege să lupte de partea aliaților ca Light Infantry, va avea obligatoriu în dotare o asemenea armă și va observa că nu o poate reîncărca decât după ce s-au terminat toate cartușele (pentru că așa obișnuiau să facă mai sus amintiții infanteriști americani).

Și, dacă tot veni vorba despre reîncărcarea armelor, aveți grijă să nu faceți așa ceva (obligați sau nu) decât după ce vi s-au terminat TOATE cartușele din armă, pentru că altfel le aruncați și oricum nu aveți prea multe (chiar dacă s-a tras un singur foc, încărcătorul vechi este aruncat și este înlocuit cu unul nou).

Pe scurt, clasele de soldați prezente în joc sunt Light Infantry/Leichte Infanterie, Assault Infantry/Sturm Truppen, Sniper/German Sniper și Heavy Weapons/idem. Diferențele dintre clase constau în stamina, viteză, armament și cantitate de muniție.

Realitatea virtuală

Cât de demodat ar părea conceptul, el se aplică însă în *Day of Defeat*. De unde altundeva aș putea începe decât de la interacțiunea jucător-proiectile-mediu. O mare bucurie a celor care au văzut prea multe salturi în *Counter-Strike* este imposibilitatea jucătorilor de a sări în permanență, pentru că *Day of Defeat* este (și nu doar pretinde că este) un joc cu soldați care sângerează și obosesc și nu unul cu supraoameni, atotcapabili și cu forțe mereu proaspete, care nici măcar nu transpiră după 100 de sărituri. Așa se face că producătorii au introdus stamina în joc, energia recuperabilă a jucătorului. Dacă vrei să sari peste un obstacol, te costă energie. Dacă vrei să te urci pe un tanc, te costă energie. Dacă vrei să mergi în pasul ștrengarului, te costă energie. După două-trei salturi de genul acesta, pe ecran apare o broască țestoasă și în boxe/căști se aud gâfâiturile unui om care se întreabă ce n....a l-a apucat să sară de nebun. Așadar, *Counter-Strike*, păzea! Epoca săritului se apropie de sfârșit!!!

Proiectile, mediu..., aici lucrurile stau aproape la fel ca în War in Europe: jucătorul, o dată lovit, începe să piardă sănătate (energia unică și irecuperabilă). În *Day of Defeat* nu există medic așa că, dacă bara de energie ajunge la 10%, acolo rămâne. În plus, vorbind de mediu, în *Day of Defeat*, ca și în *War in Europe*, plouă... cu obuze. Nu de puține ori un strigăt glorios de victorie se pierde definitiv în explozii și mult fum, așa că mare atenție! Vorba românului: dacă nu curge, pică și, mai rău, explodează.

Ultima briză puternică de realitate în *Day of Defeat* bate în direcția anunțurilor vocale date de coechipieri: americanii strigă Area cleared!, Cover me!, Sniper! etc., iar nemții strigă și ei aceleași chestii, dar în germană (dacă lunetistul american a fost descoperit, se aude un grațios Scharfschutze! care îți ridică părul în cap - pornind de la premisa că tu ești lunetistul în cauză).

Hărțile din *DoD* reprezintă locații ca Oslo, plaje din Normandia, sudul Siciliei, Caen etc., unele mai bine și altele mai puțin bine realizate (personal, prefer Sicilia, hartă pe care aliații trebuie să cucerească diferite puncte de control, iar soldații Axei trebuie să distrugă, în stilul teroriștilor din CS, un far care le permite aliaților să debarce). Rămâne să le jucați și, poate, să-mi transmiteți opinii, păreri și dări cu doxa. Cu asta gata. Procurați MODul de la www.dayofdefeatmod.com.

Mike


Saving Private Ryan... stai mă... MINE!


Lupte de stradă ca-n filme!



Fallout Tactics - Strategy Guide

Locul în care tactica este la ea acasă

În următoarele pagini voi încerca să vă spun câte ceva despre fiecare misiune de care puteți avea parte în *Fallout Tactics*, dar înainte de toate, câteva gânduri despre crearea personajului principal.

Pentru cei cu Fallout-ul în sânge!

Așa cum *Icewind Dale* este versiunea „de luptă" a lui *Baldur's Gate*, varianta *Tactics* a lui *Fallout* se axează mai mult pe confruntarea directă decât pe role playing. Skill-uri ca Science, Repair, Barter nu prea își găsesc rostul în acest joc. Mai bine gândiți-vă la skill-uri care vă vor ajuta să vă omorâți inamicii în cel mai scurt timp și de la o distanță cât mai mare.

Pentru fanii de X-COM/ Jagged Alliance

FT are mai mult RPG decât erați voi obișnuiți până acum! Imaginați-vă: aici poți vedea câtă experiență primești în urma fiecărui kill și chiar îți poți alege skill-urile pe care vrei să le crești atunci când înaintezi cu nivelul de experiență. În *Fallout Tactics* misiunile sinucigașe nu-și au rostul, iar în majoritatea cazurilor a scoate soldații răniți din luptă (crippled) este cea mai înțeleaptă decizie pe care o puteți lua.

Acestea fiind zise, nu-mi rămâne decât să vă recomand ca atunci când veți crea personajul principal să aveți în vedere calea pe care o va urma: Sniper sau Slayer. Poate ar trebui să vă spun un pic ceea ce înțeleg eu prin Sniper sau Slayer. Sniper este un personaj creat special să omoare inamicii de la distanță cu lovituri de gen „targeted", iar Slayer este întocmai opusul: multe puncte de sănătate, arme automate și arme grele fiind domeniile în care acesta excelează. Pe măsură ce fiecare personaj va câștiga niveluri, trebuie avute în vedere perk-uri ca: Bonus Rate of Fire (sau Bonus HtH la Slayer), Bonus Ranged (sau HtH Damage la Slayer), More Criticals, Better Criticals și Sharpshooter. Dacă doriți ca Slayer-ul vostru să mai arunce din când în când câte o grenadă, atunci Heave Ho! este ceea ce vă trebuie.

Ranger și Explorer vă vor ajuta în a ocoli „random encounter"-urile, care de multe ori se dovedesc a fi doar mari consumatoare de timp, resurse și muniție. Nu cred că mai este nevoie să vă amintesc de Action Boy, Educated, Swift Learner sau Gain <statistic>! Vă veți da seama de diferențele enorme pe care acestea le aduc după sine.

Phat LOOt

O să vă întrebați de ce nu v-am recomandat să puneți Barter ca și caracteristică principală a personajului principal! Eu așa am făcut, dar am avut noroc că doar aici am „greșit-o", următoarele două skill-uri alese fiind Small Guns și Energy Guns. Deci, ce este cu Barter-ul? M-am trezit la sfârșitul jocului că aveam mai mulți bani decât aș fi avut nevoie, fiecare membru al squad-ului avea Power Armor (respectiv Advanced Power Armor) și câte o armă energetică. Și cum am făcut aceasta? Fiecare misiune are câte un obiectiv principal. După ce acesta a fost îndeplinit, trebuie să vă îndreptați spre „exit zone" (zona verde). Nu știu dacă ați observat, dar misiunea se sfârșește doar în momentul în care toți membrii echipei (cei în viață) ajung în acea zonă verde. Așa că faceți următoarea „schemă": țineți un om afară din zona verde, iar unul înăuntrul zonei tot timpul, iar pe

restul puneți-i să culeagă toate armele pe care să i le dați celui din zonă. Și ce dacă nu se mai poate mișca! Odată ajuns înapoi în bază, poate da jos toate armele și să ia doar câte poate duce ca să se miște și să le vândă. Iar dacă dați de un random encounter, este mai bine pentru că va apărea mașina și veți putea transfera totul în portbagajul mașinii. În cazul în care dispuneți de o mașină, în timpul misiunii vă va fi mult mai ușor. Luați toate armele, muniția și celelelte obiecte utile și depozitați-le în portbagajul mașinii care se pare că este NELIMITAT (intrați cu un personaj în mașină, apăsați tasta I și transferați din inventory-ul lui către portbagaj)! Procedând așa cum v-am sfătuit, veți constata că nu mai aveți „grija misiunii de mâine", deci nu vă veți mai teme că nu aveți bani de muniție, armuri etc.



To be a leader

Se spune că orice lider știe să-și țină oamenii aproape cu ajutoril carismei. Nimic mai adevărat și în *Fallout Tactics*. Nivelul oamenilor pe care-i poți recruta în bunker depinde în egală măsură de câte puncte ai la Charisma. Tot de Charisma depinde și perk-ul Leader care este poate unul dintre cele mai utile perk-uri din joc: +1 Action Point și +5 Armor la fiecare mebru al echipei care se află în raza de influență (uneori poate ajunge și la o jumătate de ecran această „influență"). Deși am avut la un moment dat două personaje cu perk-ul Leader, am observat că cele două nu se însumează (ar fi fost frumos, dar nu este așa). Atenție foarte mare când alegeți armurile, deoarece, de exemplu, Metal Armor scade sneaking-ul cu 25%. Dacă aveți o echipă de Slayeri (melee damage și arme cu foc automat), atunci cu siguranță vă veți baza pe skill-ul de Sneak și în nici un caz nu veți vrea ca pe umerii echipei să lucească tot timpul plăcuțele metalice de la armură, pentru că, Hei!, or fi mutanții mai slabi de înger, dar văd și ei dacă ceva strălucește în soare! În schimb, la o trupă de Sniperi nici măcar n-o să vă intereseze dacă veți fi văzuți, atâta timp cât raza armelor echipei voastre depășește raza armelor inamicilor, deci un factor cât mai bun de protecție al armurilor este foarte indicat. Și dacă tot suntem la armuri, poate ar fi bine să pomenesc despre Enviromental Armour care scade Perception-ul cu 1 punct (lucru foarte rău pentru un sniper), deși protecția pe care această armură o oferă față de Metal Armour MK II este net superioară.

Special Encounters

Acest tip de întâlniri au loc în deșert și depind de următoarele caracteristici și skill-uri: Luck, Outdorrsman, Explorer și Scout. Iată numele câtorva asemenea întâlniri speciale: Brahmin Poker, Bazaar Day, Gas Station etc. Acestea, pe lângă faptul că sunt extrem de amuzante, vă pot oferi și niște obiecte foarte bune, ca de exemplu o poțiune care vă poate crește cu +1 Endurance la unul din membrii echipei. Odată descoperite, aceste întâlniri vor fi marcate pe hartă cu un cerculeț verde, astfel că vă veți putea întoarce oricând acolo. Totuși, aceste întâlniri (în jur de 28 la număr) nu au nici un impact asupra cursului jocului.

MISIUNILE

Misiunea 01. Brahmin Wood

Vei începe cu Farsight (sniper) și Stitch (medic) pe lângă personajul tău principal. Obiectivul final va fi să-l anihilezi pe Horus și să salvezi toți oamenii. Cea mai grea parte va fi să-i salvezi pe toți, deoarece în cortul respectiv sunt doi inamici, dintre care unul va fugi între ostatici (salvează înainte de a intra în cort). Cel mai bine ar fi să pătrunzi în cort prin ambele intrări. După ce-l omori pe Horus, ar trebui să avansezi cu fiecare câte un nivel. Îți sugerez ca punctele de skill câștigate să le investești în Small Guns, altfel îți va fi foarte greu mai încolo!

Misiunea 02. Freeport

Deși se spune că nu trebuie să dai alarma, chiar dacă raiderii te vor observa, nu i se va întâmpla nimic village elder-ului, chiar vei be-



Quincy – un oraș în care trebuie să fii Sneaky.



Una din cele mai grele misiuni Scott City.


Aşa arăta personajul meu principal pe la început.


Îţi cam place armura, nu?

neficia astfel de mai multă experienţă şi dacă, după prima misiune ţi-ai ales nişte sniperi buni, îi poţi omorî pe toţi raiderii fără probleme. Deşi Hunting Rifle are o rază mai mare, AK 47 are o putere de foc mai mare, deci trebuie să ştii care-ţi sunt priorităţile: distanţă sau rată mare de damage.

Misiunea 03. Rock Falls

Hmm, mai întâi de toate nu uita că-ţi trebuie un caracter cu Perception mare pentru a vedea minele care sunt la tot pasul. Trebuie să recuperezi „device"-ul de la omul de ştiinţă şi să-l eliberezi atât pe el cât şi pe Nanuk. Cel mai bine ar fi să-i laşi pe cei doi acolo unde sunt şi să te ocupi pe rând de toţi căpitanii raiderilor şi de gărzile lor. Ultimul dintre ei este şi cel mai greu de omorât: Luke.

Misiunea 04. Macomb

Această misiune este de departe cea mai grea dintre cele de la început, deoarece va trebui să escortaţi Jeep-ul - prima voastră maşină, care vă va ajuta de altfel să vă deplasaţi mai repede către locaţiile misiunilor viitoare. Lăsaţi Jeep-ul în spate şi încercaţi să curăţaţi înainte drumul de toţi inamicii. Tot aici veţi găsi primul lansator de rachete.

Misiunea 05. Preoria

Fusion Batteries, o resursă fără de care Brotherhood Of Steel nu ar putea supravieţui în wastelands. Cea mai grea parte în această misiune este să distrugi turelele sau să reuşeşti să treci pe lângă ele - alive! Armele recomandate pentru această misiune sunt AK 47, deoarece suportă modul de foc automat (burst) şi sunt o mulţime de „critters" de omorât. În momentul în care se va activa „defense grid"-ul ai doar câteva secunde pentru a trece în următoarea cameră şi a activa din nou maneta. Dacă nu vei face acest lucru turelele de la suprafaţă vor începe să omoare din locuitorii satului ceea ce nu este bine deloc!

Misiunea 06. Quincy

Aceasta este o misiune în care în prima parte nu trebuie să dai alarma în nici un caz. Pentru aceasta trebuie să urci pe casa primăriţei din Quincy şi în Sneak mode să-l omori pe commander, să o eliberezi, iar ea îţi va da următoarele obiective ale misiunii: să opreşti generatorul, să-i salvezi fiica şi pe şeriful oraşului. Din casa de unde o salvezi pe fata primăriţei există un coridor subteran care te va duce exact în mijlocul clădirii principale a închisorii. Tot aici, dacă îi ajuţi pe Ghouli să supravieţuiască atacului dat de Beastlords şi Deathclaw, aceştia se vor alătura cauzei tale şi îi vei putea recruta pentru următoarea misiune, unii dintre ghouls fiind chiar destul de buni.

Misiunea 07. Mardin

Ca să-l omori pe Emperor Daarr (conducătorul beastlorzilor din acea zonă) poţi face pe viteazul şi să mergi cu trupa, curăţând tot ce-ţi iese în cale, sau o poţi lua pe o cale un pic mai ocolită, să o eliberezi pe mama deathclaw, care se va duce direct să-l omoare pe Emperor Darr. Ai avea şi posibilitatea de a o omorî pe mama deathclaw, dar nu este tocmai indicat, pentru că altfel la întoarcerea în bază nu vei mai putea recruta şi Deathclaws în echipa ta.

Misiunea 08. St. Louis

Sau „the search for General Barnaky"! În această misiune vei avea primul tău contact cu mutanţii, şi tot aici vei găsi primele două Sniper Rifle (armele cu cea mai mare rază de foc din tot jocul). În această misiune vei simţi nevoia să fi luat cu tine cel puţin un heavy guy, dar nu este imposibil de câştigat şi cu Sniper Rifle, doar că durează ceva mai mult şi Stitch (medicul) va avea cu siguranţă foarte mult de lucru! Talon Squad se află în partea de N-E a hărţii şi nu se află deloc într-o stare prea bună, deci medicul din echipă va avea iarăşi de lucru. Atenţie la land mines!

Misiunea 09. Jefferson

Este momentul ca sniper rifle-urile să-şi facă treaba, deoarece trebuie distruse cele patru generatoare care sunt păzite de mutanţi şi flancate de turele,


Care mişcă face cunoştinţă cu Browning-ul meu

deci nu îți recomand să te apropii prea mult. După ce ai distrus toate cele patru generatoare, deschizi poarta și-l omori pe comandantul bazei. Distrugând și ultimul generator, poți termina misiunea, astfel că nu-ți sugerez să distrugi laboratorul decât dacă ești... așa, mai violent din fire! Tot aici vei găsi și două Enviromental Armor (destul de rele pentru Stats, dar foarte bune la Protection). Dacă n-ai distrus laboratorul, la întoarcerea în bază vei putea recruta și mutanți.

Misiunea 10. Kansas City

Biserica va fi atacată din trei părți, cel mai puternic atac dându-se la poarta de sud, iar al doilea ca intensitate la poarta de vest. La poarta de nord nu va fi nevoie să trimiți nici un om, deoarece zona este presărată de mine care vor avea grijă singure de mutanții neatenți. Repartiția forțelor se poate face astfel: 4 sniperi pe acoperiș (2 la vest și doi către sud) și doi oameni cu heavy weapons la poarta de sud. După ce vei respinge atacul, va trebui să-i omori pe toți mutanții rămași.

Misiunea 11. Osceola

Din păcate, această misiune trebuie dusă la capăt în varianta „the hard way", și anume ambele porți principale trebuie atacate pe rând. Varianta de a pătrunde în bază prin pasajul subteran este aproape imposibilă, deoarece la ieșirea din subteran există trei mutanți la o foarte mică distanță, dotați cu mitraliere Browning, care-ți vor decima echipa de cum încearcă să iasă de pe scări. Cel mai bine este să folosești „aimed shots" la cap și la mâinile mutanților, astfel ca ei să nu te poată vedea și nici să-și folosească armele grele.

Misiunea 12. Junction City

Piesele de la robot se află la Juan's Emprium (o poți cumpăra), la Hank (casa din afara orașului în partea de sud) și la primarul orașului care-ți va da piesa pe care o are în momentul în care i-ai distrus pe toți Reaverii. Având în vedere că Reaverii atacă numai după ce ai colectat primele două piese, poate ar fi mai bine să mergi tu în partea de N-E a hărții și să începi să-i „cureți" de la distanță cu ajutorul Sniperilor tăi. Reaverii sunt de departe cei mai dotați inamici din joc, toți având arme energetice (pe care nu le poți folosi eficient la acest moment din cauza skill-ului nu prea mare), arme pe care va fi obligatoriu să le folosești în momentul când vei începe să te bați cu forțele roboților, în ciuda faptului că folosirea acestui tip de armă costă cu 1 Action Point mai mult, dar damage-ul... !!!

Misiunea 13. Great Bend

Cea mai ușoară modalitate de a duce la bun sfârșit această misiune și în cel mai scurt



Lasă frate Mutie că mai mergem și mâine la killăreală.

timp este să completezi nivelul Coldwater întâi! De ce? Pentru că la întoarcerea în Bunker vei putea cumpăra un Power Armor, iar în Great Bend majoritatea roboților de aici (în proporție de 90%) nu-i vor face nici măcar o zgârietură personajului cu PA. Te-ai prins? Acum va trebui să iei cea mai puternică armă de apropiere (Pancor Jackhammmer), să umpli inventory-ul personajului cu Power Armor cu muniție și doar cu el să începi să cureți zona. Dacă ai deja skill-ul peste 124% la energy weapons, atunci ia un Plasma Rifle și un Laser Rifle și purcede la aceeași curățenie sistematică.

Misiunea 14. Coldwater

În această misiune va trebui să găsești trei piese distruse de power armor, pe care să i le predai lui Auditor General. Nivelul este structurat pe trei etaje, în ultimul găsindu-se toate trei armurile. În barul de la nivelul doi vei fi rugat de Simon să-i salvezi sora. Mergi cu el, o salvezi și niște puncte de experiență foarte gustose îți vor intra în buzunar. La ultimul etaj vei găsi multe mine, pe care va trebui să le dezarmezi (skill 130-150%), și, de asemenea, vei găsi foarte utile niște grenade.

Misiunea 15. Newton

Trebuie să-i aduci în siguranță pe cei patru Reaver Elderi la exit point. Ai două posibilități: folosești tancul (după ce îl repari are 60 HP, iar maximul este de 500 HP) sau mergi încet cu tot squad-ul curățând sistematic orice urmă de opoziție pe care o întâlnești.

Misiunea 16. Canyon City

Cele 6 noduri trebuie distruse în același timp, altfel se vor auto-repara. De asemenea, nu uita să folosești terminalele care le găsești în clădirea în care este al șaselea nod pentru că acestea îți vor da multe puncte de experiență, în același timp punându-te în temă cu trecutul lui Vault 0.

Misiunea 17. Buena Vista

Este necesară prezența unui personaj cu skill la Science care te va ajuta să deschizi ușile, să citești terminalele și să dezactivezi barierele energetice. Scopul final este să distrugi cele două power-nodes după care să distrugi reactorul și cele două turbine.

Misiunea 18. Scott City

În primul rând va trebui să distrugi cele patru turnuri de jamming pentru ca harta regiunii să-ți apăr pe PipBoy. Aici vei găsi corpul generalului Barnaky și vei lua colierul. Pe comerciant va trebui să-l omori folosind injecția cu otravă.

Misiunea 19. Cheyenne Mountain și Misiunea 20 - Vault 0

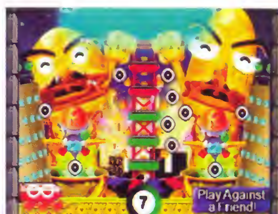
Curăță drumul manual de humanoid robots, mine și scurry bots. Mașina o conduci doar cu un singur personaj, celelalte cinci fiind deja la adăpost. Nu uita să cureți și drumul de întoarcere (cel cu scările de pe faleză) și fă astfel încât roboții pe care-i omori pe drum să nu blocheze drumul, pentru că altfel mașina nu mai poate ajunge la poarta bunkerului. După explozie și secvența cinematică va trebui să invadezi baza... nu mai există drum de întoarcere: ori pe scut, ori sub el! Luptă, o mulțime de roboți și la sfârșit... CALCULATORUL, care-ți va oferi două feluri de final: în care corpul eroului moare, dar creierul acestuia este preluat de către mașină, continuându-și astfel misiunea nobilă, și alta în care, scârbit de atâtea rele pe care calculatorul le-a făcut, îl ajuți să adoarmă definitiv!

Cam... asta a fost! Sper că v-a plăcut, că eu... abia aștept Fallout 3!

K'shu







Point Blank 3

A treia variantă a unui joc ce cuprinde mai multe mini-jocuri

Fraţi „pleisteişănişti"! Ne-am adunat aici (unde?) să celebrăm apariţia celui de-al treilea titlu dintr-o serie extrem de cunoscută gamerilor de pretutindeni. Este vorba despre *Point Blank 3* (cum?), joc ce vine să completeze fericit seria formată de predecesorii săi. Bucata cu „să completeze fericit" am scris-o pentru că suna bine, nu pentru că aş fi vreun mare cunoscător al titlurilor precedente.

În mare, este vorba despre o colecţie, de shaatere (ca să fim mai precişi, matematic varbind, 16 la număr) de genul point-and-click, (sau, cum îl numesc cu mândrie producătorii, non-stop arcade blast'em) între care diferenţa majoră este făcută de mediul în care are loc tragerea, şi de personajele care se perindă prin cadrul monitorului.

Din punct de vedere al storyline-ului, cică se întarc cei doi dactari Dan şi Dan (şi vrând-nevrând, mai mult nevrând, doctorul Pepper e cu ei). Grafic varbind, la trei bile, două pătrate şi cinci bitmap-uri cu farme humanoide, nu prea avem ce discuta. Sunetele? Poc, tronc, paf, bum! Altceva mai nimic, aşa că păstrăm oarecum tăcerea şi aici.





Gameplay

Elementul care dă, hai să-i spunem, savoarea (deşi e un pic prea mult) jocului este gameplay-ul. Mai bine zis feeling-ul pe care acest joc ţi-l poate oferi mai ales în timpul partidelor de multiplayer, în care se pot înfrunta opt jucători, în mai multe moduri de joc, dintre care cele mai interesante par a fi endurance mode, party mode, team-based tournament. Fiecare dintre minijocurile din *Point Blank 3* are un anumit set de reguli şi mai multe niveluri de dificultate, precum şi un număr impresionant de nivele, sau stagii, astfel că monotonia poate fi uşor înlăturată.

Dacă tot a venit varba despre multiplayer, despre cei 8 jucători care pot lua parte la o partidă de „vânătoare de prieteni", şi dacă jocul este producţia aceloraşi băieţi de la Namco, cred că este evident că el nu funcţionează în multiplayer (cel puţin pentru 8 gameri) fără acel cantraler bucuclaş numit Namco's GunCon. Aşa că a trebuit să ne mulţumim cu un single player scurt-scurtuţ, care nu a prea impresionat pe nimeni, şi sincer să fiu, nici nu avea cu ce şi de ce şi pe cine, şi ce... m-o fi apucat pe mine să scriu un artical despre un asemenea joc. Mă rog, acum l-am scris, aşa că nu mai avem ce face.

Dr. Pepper

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	Point Blank 3
Gen:	Point and click
Producător:	Namco
Ofertant:	Sony Overseas
Telefon:	01-2244710













Time Crisis: Project Titan

Criză de timp la proiectul Titan

Nu-i vorba, în crize de timp intrăm în totdeauna. Dar unul a fost *Time Crisis*, jocul celor de la **Namco**, din categoria action. Şi pentru cei care l-au îndrăgit, unul va fi *Time Crisis: Project Titan*, un soi de continuare a primului titlu, care propune gamerilor acelaşi aspect grafic, alte misiuni, şi uşoare urme de îmbunătăţiri (la fel ca urmele de alune sau arahide din ciocolată). Mai precis, este vorba despre o continuare a poveştii din titlul original. Vom intra în pielea aceluiaşi agent secret Richard Miller, supranumit „one man army", care, de această dată, devine din vânător vânat. El este urmărit de agenţi federali pentru o crimă asupra preşedintelui republicii Caruba, Xavier Serano, crimă care-i fusese înscenată de către duşmanii săi.

Pentru a-şi reabilita numele, agentul Miller are de trecut nişte probe de foc, la propriu. Va trebui să înfrunte nu mai puţin de şase grupări inamice, alcătuite din personaje ciudate, cu nivele de îndemânare variate, nivele de îndemânare care pot fi recunoscute după culoarea hainelor. Toată această chestiune a fost păstrată de la jocul original, deşi, surprinzător, personajele au fost înlocuite cu altele mai puţin reuşite. Unele dintre personajele care făceau sarea şi piperul în *Time Crisis*, cum ar fi fost black crazy ninja, au dispărut din *Project Titan*. Revenind la culori, cei în roşu (comuniştii) sunt cei mai precişi la trasul cu arma (hahaha!). Cei în albastru (miliţienii) sunt oleacă mai slăbuţi (deh, salarii mici, dotare proastă). Galbenii lansează rachete, iar verzii aruncă grenade. Mai sunt unii, dar nu merită atenţie.



Stuff-uri

Engine-ul din *Time Crisis: Project Titan* a rămas acelaşi ca şi în predecesorul său, sec şi lipsit de imaginaţie. Sunt alternate scenele de shoot cu cele de hide şi cam asta este totul. Partea bună (şi ce dacă) legată de engine, ar fi că acum suportă controlerul Namco's Gun-Con, care, spun ei (şi trebuie să-i credem că noi nu am avut aşa ceva), dă rezultate uimitoare şi oferă un avantaj în plus în luptă. O fi oferind el avantaje, dar oare cui? Că din câte am înţeles se găseşte destul de greu un astfel de controler şi în ţările calde, darmite la noi.

Grafic vorbind, titlul nu se deosebeşte cu nimic de original, personajele păstrează aceleaşi aspecte colţuroase, mediile în care se desfăşoară acţiunea sunt la fel de lipsite de detaliu. Sunetele sunt şi ele la fel de anoste ca şi aspectul grafic, neaducând nimic nou sub soare.

Aruncând o privire de ansamblu, toată această lipsă de inovaţie face ca *Project Titan* să se adreseze doar fanilor producţiei originale, care, consider eu, sunt într-un număr destul de redus, iar Richard Miller, acest om-armată, să rămână undeva cu mult sub James Bond sau John McLane, pe care cel puţin i-au susţinut din spate nişte producţii cinematografice, în lipsa unor jocuri de calitate.

Dr. Pepper

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	Time Crisis: Project Titan
Gen:	Action
Producător:	Namco
Ofertant:	Sony Overseas
Telefon:	01-2244710







ENCYCLOPÆDIA

britannica® 2001

Căscați bine ochii minții!

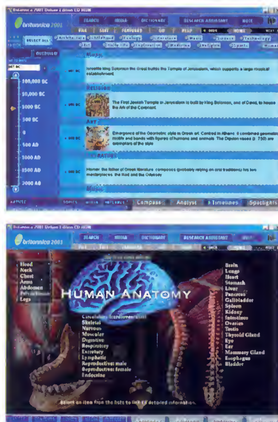
În general sunt foarte sceptic în ceea ce privește enciclopediile multimedia. De-a lungul timpului, în secțiunea Multimedia a revistei noastre, ați putut afla și de unde provine această reținere a mea relativ la astfel de producții. În cazul de față, însă, mă recunosc cu bucurie contrazis în opinia mea de către un produs de profil al cărui nume este deja cel al unei celebrități: *Encyclopedia Britannica*. Versiunea cea mai recentă, cea din anul acesta, a ajuns la redacția noastră în ediția sa de lux – adică „Deluxe Edition CD". Mi se pare importantă această precizare, deoarece există și o ediție pentru DVD a acestei enciclopedii, numită *Britannica 2001 DVD*.



Good God, this is huuuuge!

Mă englezesc la față numai când mă uit câte articole poate să conțină această enciclopedie multimedia – peste 83.000! Ilustrațiile sunt și ele în număr foarte mare – 7.500 – și de bună calitate. Hărți, în *Encyclopedia Britannica 2001 Deluxe Edition CD* sunt foarte multe hărți, și acestea peste 1.500. În ceea ce privește secvențele audio și video, acestea însumează peste o oră de playback.

Într-un asemenea noian de informație trebuia să existe și o anumită ordine și funcții specifice pentru accesul rapid și intuitiv la informația căutată. De aceea, *Encyclopedia Britannica 2001 Deluxe Edition CD* este organizată în mai multe secțiuni, fiecare având rolul de a direcționa utilizatorul în funcție de necesitățile acestuia.



Împărțire

Ask Britannica este secțiunea în care se pot pur și simplu pune întrebări de genul: unde trăiesc urșii polari? există un Monstru din Loch Ness? șamd. Ceea ce uimește este tocmai posibilitatea de a pune aceste întrebări într-un limbaj natural, cât mai apropiat de vorbirea curentă, și de a primi până la urmă răspunsuri.

Timelines este secțiunea în care putem examina efectul pe care oameni, evenimente sau descoperiri l-au avut asupra civilizației omenești, de la începuturile ei și până în zilele noastre. Există 14 astfel de categorii de linii temporale, structurate pe subiecte precum tehnologia, explorările geografice, muzica, medicina sau sportul.

Pentru cei interesați de geografie, partea Compass va fi cu siguranță explorată cu atenție, deoarece aici putem găsi o mare cantitate de hărți și informații despre locuri și națiuni. Iar dacă interesul nostru merge către un mai mare amănunt, secțiunea Analyst vă dă posibilitatea de a afla o foarte mare cantitate de date statistice din cele mai neașteptate domenii. Veți putea, spre exemplu, afla ce capacitate măsurată în paturi de spital au Insulele Caraibe, sau veniturile din turism ale unui mare număr de țări, dar și evoluția în timp a numărului de automobile produse în întreaga lume. O funcție specifică a acestui Analyst este că oferă utilizatorului acces la informații comparative, ce pot fi organizate sub forme ce pun în evidență superlativele unei anumite zone de interes.

Bineînțeles, spațiul nu îmi permite cuprinderea în întregime a acestui extraordinar produs multimedia, dar cred că *Encyclopedia Britannica 2001 Deluxe Edition CD* este fără discuție unul din modelele de calitate în domeniu. Las imaginile să spună mai mult decât o pot face cuvintele, cu mențiunea că o conexiune la Internet va da utilizatorului *Encyclopedia Britannica 2001 Deluxe Edition CD* acces la și mai multă informație, prin site-ul www.britannica.co.uk.

Marius Ghinea

LEVEL	INFORMAȚII
Producător:	britannica.co.uk
Ofertant:	Monosit Conimpex
Tel:	01-3302375



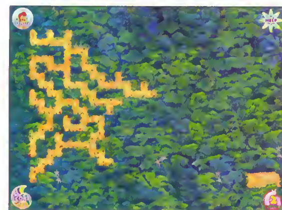
The Three Worlds of Flipper & Lopaka

Dacă este Ubisoft, și dacă este și multimedia, atunci cei mici trebuie să se pregătească pentru o surpriză plăcută.

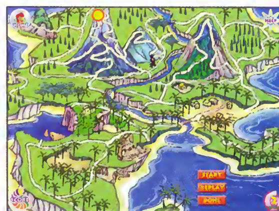
De data aceasta, nu este vorba despre un joc inspirat din seria *Star Wars*. Dar ne aflăm tot în sfera produselor multimedia ce au legătură cu lumea filmului pentru copii. Iar asta pentru că unul din eroii jocului despre care vă voi vorbi este chiar Flipper, delfinul Flipper, cel atât de bun prieten al copiilor.

Bucăți de submarin

Povestea jocului începe cu multă vreme în urmă, când un savant bătrân a vizitat paradisul tropical al insulei Iloka (probabil că nu mai avea vârsta putirinței de a explora paradisul central și european al insulei Ilonka). În acest scop, savantul a făurit un ditamai submarinul, cu ajutorul căruia s-a pus pe excursii subacvatice cu scop declarat științific. Timpul a trecut, iar savantul s-a travestit în oale și ulcele și nu mai este observabil în povestea noastră.



Submarinul, însă, a rămas în forma care l-a consacrat, dar cu două observații. Prima ar fi că îi lipsesc 12 piese esențiale pentru funcționarea tabloului său de bord. A doua observație este că submarinul nostru zace calm pe fundul mării, și fără găsirea celor 12 bucăți lipsă, nici că există vreo șansă de a-l mișca de acolo. Ori, tocmai asta urmăresc Flipper și Lopaka, dornici să folosească vechiul submarin pentru a explora rămășițele unui vechi oraș subacvatic, pe numele său Quetzo.



Trei prieteni, trei lumi

Poate că Flipper nu mai are nevoie de nici o prezentare. Vă voi reaminti însă că el este un delfin foarte inteligent, care iubește jocul și aventura. El este cel mai bun prieten al lui Lopaka, care este un băiat obișnuit de 11 ani. Obișnuit de 11 ani cu ce? Cu blocuri și cu frig și cu mizerie? Nu, obișnuit cu faptul că poate trăi sub apă și comunica cu viețățile oceanului. Lopaka este fiul unui constructor de canoe, care nu vrea să-și creadă fiul atunci când acesta îi povestește despre aventurile sale subacvatice.

După cum stau lucrurile cu primii doi prieteni, s-ar părea că nu ar cam avea rost să repare un submarin pentru a explora Quetzo, din moment ce sunt în stare să trăiască și să se deplaseze relaxați prin apă. Din fericire, lucrurile nu stau la fel cu cel de-al treilea personaj al jocului nostru – Nola, cea mai bună prietenă și vecină al lui Lopaka.

Nola este o fată independentă și încrezătoare în ea însăși, care, citez cuvintele producătorului: „can challenge the boys at anything they can do". Hmm, 11-12 ani ... Bănuiesc că Nola poate să aibă și emisii nocturne involuntare, mă rog, poate pe alte frecvențe decât băieții, dar... Ceea ce trebuie să învățăm noi de aici este faptul că părinții dornici să-și educe copilul (între 6 și 10 ani) în spiritul egalității (fraternității și libertății) dintre sexe au posibilitatea să-i facă o bună introducere în acest sens cu Nola și Lopaka.



Jocul se desfășoară în trei lumi, fiecare corespunzătoare câte unuia dintre prieteni. În apele oceanului este lumea lui Flipper, munții și jungla insulei Iloka sunt locurile preferate ale lui Lopaka, în timp ce pe Nola o vom găsi pe malul mării, în zona de coastă a insulei. Câte patru provocări, constând în patru probe de inteligență, imaginație și îndemânare, vor trebui trecute în fiecare din cele trei lumi, pentru a putea găsi toate cele 12 bucăți ce lipsesc panoului de comandă al vechiului submarin.

The Three Worlds of Flipper & Lopaka nu dezminte reputația Ubisoft în ceea ce privește jocurile destinate copiilor. Totul este foarte distractiv, iar aceasta printr-o inspirată combinație dintre elementele educative și cele amuzante, în care aspectul personajelor, animația lor, muzica și culorile reușesc să facă din *The Three Worlds of Flipper & Lopaka* un joc deosebit de atractiv pentru cei mici.

Marius Ghinea

LEVEL	INFORMAȚII
Producător:	Forest Interactive
Distribuitor:	Ubi Soft
Ofertant:	Ubisoft România
Tel:	01-2316769



EVOLUTION

Vă dorim un minunat sfârșit de lume!!! ☺



X-Files <=> David Duchovny este a relație de echivalență! Toți, când ne gândim la **X-FILES**, îl vedem pe agentul Mulder, foarte serios, căutând „alienii" în cele mai neobișnuite și ciudate situații. În *Evolution*, un „what if" movie (ce ar fi dacă ...) îl vom revedea pe „muldăr", dar de această dată nu se va comporta în modul lui serios, ci vom asista la o comedie sciece-fiction dirijată de nimeni altul decât Ivan Reitman (care a regizat comediile *Ghostbusters* și *Ghostbusters II*).

Un meteorit lovește deșertul din Arizona, iar în urma impactului, niște microorganisme ce au călătorit cu acel „mijlac de transport", găsesc Pământul ca loc propice de a se dezvolta și înmulți. Situația nu prea pare raz pentru pământenil Doar patru oameni ar putea fi capabili să pună capăt amenințării: Ira (David Duchavny) – un profesor de colegiu, Harry (Orlando Jones) – un gealog excentric, Wayne (Seann William Scott) – ce vrea să devină pampier și Allison (Julianne Moore) – om de știință. Profesorul Ira este conștient că acesta este un eveniment istoric și încearcă să analizeze cât mai de aproape fenamenul, dar intervine guvernul, care îi cere nu doar să cerceteze, ci să controleze situația. Deși poate părea ciudat, *Evolution* nu a fost conceput ca a comedie sci-fi. Era vorba despre o poveste foarte serioasă în care anumiți spori plutesc în spațiu, aterizează undeva pe o planetă, încep să se înmulțească după care, milioane de ani mai târziu, aceștia au pus stăpânire totală pe respectiva planetă. Ivan Reitman a modificat „un pic" scenariul, combinând această poveste serioasă cu niște personaje comice, astfel încât la sfârșit să iasă un film amuzant. A fost o muncă destul de grea, care a implicat foarte multe efecte speciale; practic, în acest film noi putând fi martorii unei evoluții accelerate. Adică, ceea ce în mod normal se întâmplă în milioane de ani, în film ocupă o perioadă foarte scurtă, de numai câteva săptămâni. Există o mulțime de creaturi ciudate, însuși Ivan Reitman participând la realizarea designului lor. A fost creat un eco-sistem complex, în care toate aceste forme de viață să poată supraviețui. Pornind de la aproape nimic, echipa a creat un mediu, care e evoluat foarte rapid până la o lume plină de vegetație luxuriantă, această lume dezvoltându-se în film cu o viteză uluitoare. Totul este plin de colorit; se poate vedea clar influența unor mari artiști precum H.R. Giger sau Wayne Barlow, care au făcut parte din echipa de designeri.

Vă doresc vizianare plăcută!

Distribuit de: InterCam Film

Data apariției: 20 iulie 2001





DRACULA PC PARTY



Ediția numărul 5, Brașov

Între 19-20 mai (două zile lungi) s-a desfășurat la Brașov cea de-a 5-a ediție a de acum binecunoscutului domeparty Dracula PC Party.

Trebuie să spun că am fost de la început extrem de interesat de această inițiativă a unor tineri brașoveni de a realiza un eveniment care să adune la un loc adepții demoscene-ului din România și pe toți cei care sunt interesați cât de puțin de calculatoare, grafică și muzică digitală.

După ce am pierdut (din păcate) ultima ediție a Dracula PC Party desfășurată la Cluj (am aflat mult prea târziu de ea), mi-am propus să nu ratez sub nici un pretext ediția de anul acesta din Brașov. Astfel că sâmbătă, 19 mai, am purces plin de speranță spre Sala Sporturilor din Brașov, locul de desfășurare a demoparty-ului.

Sala asta a Sporturilor din Brașov este orice numai mică nu... așa că prima mea surpriză extrem de plăcută a fost să văd aproape toată sala plină cu calculatoare și umplută ochi de oameni. Nu exagerez... mi-a fost dat să văd cel mai mare număr de calculatoare (211 în orele de vârf) adunate într-un singur loc în România. Și asta spune multe... Deși publicitatea făcută evenimentului nu a fost prea vizibilă (majoritatea covârșitoare a celor prezenți erau brașoveni), Dracula PC Party-ul de anul acesta s-a bucurat de un interes nemaipomenit din partea publicului.

Toate bune și frumoase... lume multă, gălăgie, o sonorizare foarte bine pusă la punct... în general, o atmosferă excelentă. Asta cel puțin pentru început pentru că, din păcate, organizatorii au fost oarecum depășiți de amploarea evenimentului. Problemele au început să se ivească din prima seară. Odată cu creșterea numărului de calculatoare rețeaua internă a început să dea semne de oboseală... switch-uri arse, căderi dese de curent, nemulțumire în rândul participanților. Au apărut mai apoi probleme ceva mai grave, diverse componente au început să se vaporizeze ca prin minune (deși paza a fost asigurată 24/24 de o firmă specializată) astfel că s-a ajuns până la interzicerea accesului în sală a celor ce nu aveau un calculator. Noroc cu relațiile mele...

Cu toate aceste probleme, atmosfera a continuat să fie excelentă. Participanții se distrau în continuare, chiar dacă oboseala începea să se facă simțită.

Primul concurs desfășurat la această ediție a Dracula PC Party a fost cel de Mp3-uri. Cu o participare numeroasă și cu un nivel calitativ extrem de ridicat, acest concurs a fost unul dintre cele mai populare (ca sa nu mai vorbim de „cel mai ascultat" concurs). Concursul de grafică, deși cu intrări mai puțin numeroase, a prezentat unele dintre cele mai interesante realizări grafice văzute de subsemnatul... per total, impresionant.

Au urmat concursurile de *Starcraft* și *Quake III Arena*. Participarea a fost într-atât de numeroasă încât a dat cu totul peste cap planurile organizatorilor. S-a ajuns astfel să se desfășoare meciuri fără vreo supraveghere directă, rezultatul fiind comunicat de participanți (totul s-a redus la bun simț, până la urmă).

Din păcate, concursul de Demo a arătat cum nu se poate mai bine situația disperată în care se află demoscene-ul românesc. Participarea nu numai că a fost slabă, a fost de-a dreptul inexistentă. Nu e vorba de calitatea demo-urilor, ci de faptul că au existat doar 2 intrări... Incredibil, nu? Și asta în situația în care premiul a fost unul deloc de neglijat... 1 milion de lei și alte câteva bunătăți.

A fost însă impresionantă reacția câștigătorilor (un grup, No Entrance, format din tineri de 16-17 ani) care au declarat foarte sincer că or să continue pe același drum, chiar dacă ar fi să rămână singurul grup din demoscene-ul băștinaș.

Una peste alta, Dracula PC Party a fost, totuși, un succes. A fost îmbucurător faptul că irc-ul a fost destul de puțin folosit de participanți (aceasta a fost dintotdeauna una dintre marile probleme ale acestor tipuri de manifestări), majoritatea preferând un joc în rețea unei conversații de net-cafe.

Aștept cu interes și următoarele ediții ale Dracula PC Party, cu o organizare mai bine pusă la punct și cu o participare a demoscene-ului românesc mai numeroasă.

La sfârșit nu pot decât să urez baftă și mult succes în continuare organizatorilor. Mai multă atenție data viitoare nu ar strica.

Mitza

Raz 98

Câteva întrebări pentru câștigătorul la categoria grafică (și membru al grupului No Entrance, câștigător la categoria Demo)

Mitza: Imaginea cu care ai câștigat concursul este excelent realizată, ce programe ai folosit și cât timp ți-a luat până ai terminat lucrul la ea?

raz98: Am modelat-o în Rihno 3D și am randat în 3D Studio cu un plugin de randare (Ghost). Am lucrat la ea în jur de o săptămână.



Premiul întâi la categoria grafică...



... și preferata mea

Mitza: Ce părere ai despre demoscene-ul românesc, are vreun viitor?

raz98: După părerea mea EXISTĂ, dar este puțin cam inconsistent. Sunt doar 2 demoparty-uri pe an, și demoparterii îmbătrânesc și nu prea vine mare lucru din urmă, cu unele excepții (ca în cazul grupului nostru).

Oameni interesați sunt, dar mult prea puțini... iar publicitatea făcută în jurul unor astfel de evenimente



Accesorii noi la timpuri noi

Microsoft SideWinder - Force FeedBack 2

După luni întregi de așteptare, Microsoft SideWinder 2 a ajuns și la noi în redacție. Având experiența plăcută a primului model, la care adăugăm sutele de ore petrecute „la manșă", ne-am hotărât ca prezentarea acestui produs să fie o comparație cu deja mult prea bătrânul și obositul nostru joystick MS Force Feedback (1) din redacție. Să vedem dacă își merită acest „2" în coadă și ce este îmbunătățit față de prima versiune.

După cum spuneam, spre deosebire de predecesorul lui, acesta are un nou design și câteva calități în plus (se observă ceva schimbări în amplasamentul butoanelor - evident, pentru o ergonomie mai bună). În primul rând este de remarcat noua tehnologie Force Feedback 2 ce oferă o senzație de control total în timpul acțiunilor (sincer să fiu, în momentul când am activat setarea „puterii feedback" pe nivelul high, acesta a devenit de nestăpânit). MS SideWinder acoperă o gamă foarte mare de jocuri la care pote fi folosit, el fiind destinat în special simulatoarelor de zbor, sau jocurilor de gen „pac-pac", sau luptă corp la corp. Controlul total este dat și de noul design al butonului de throttle - mult diferit, ca design, față de predecesor, dându-ți senzații extraordinare în timpul jocurilor. Pe lângă acesta se mai găsesc și cele 6 butoane de acțiune, care sincer să fiu sunt arhisuficiente pentru a te descurca în universul creat de jocurile preferate, ele fiind programabile. Din fericire pentru noi, pe CD-ul de instalare există foarte multe fișiere de configurații presetate pentru cele mai cunoscute jocuri, nefiind necesare alte modificări. Pe stick sunt prezente alte 3 butoane plus nelipsitul trăgaci, care și el a suferit la rândul său ceva schimbări (în bine), din punct de vedere al designului și al aderenței, la împărțit „gloanțe" în inamicii virtuali care încearcă să te ia prin surprindere. Ca o ultimă precizare, este de remarcat prezența în vârful joystick-ului a unui hat care este foarte manevrabil deoarece este mai bine amplasat, putând fi foarte ușor controlat pe toate cele 8 direcții.

Instalarea se realizează destul de simplu, pe CD-ul de instalare fiind prezente meniuri interactive, care vă vor ajuta foarte mult, chiar și pe cei care sunteți mai puțin inițiați în acest domeniu. Conectarea joystick-ului la calculator se realizează printr-un port USB.

Problema pe care am depistat-o (aceeași ca de altfel și la joystick-ul nostru MS Sidewinder Force Feedback) este aceea a bazei de susținere. Nu prezintă destulă stabilitate, cel puțin la un nivel de force feedback foarte ridicat. Să sperăm ca pe viitor să vedem și niște ventuze atașate la baza de susținere a acestui joystick. Nu ar fi rău deloc!



LEVEL	INFORMAȚII
Producător:	Microsoft
Ofertant:	Flamingo Computers
Tel:	01-2225041
Preț:	94 USD (fără TVA)

Microsoft SideWinder - Freestyle Pro

Gamepad-ul Freestyle Pro de la Microsoft este un produs foarte reușit din toate punctele de vedere, el fiind destinat mai multor tipuri de jocuri cum ar fi simulatoare, RPG-urile, sau FPS-urile sau cele de „bătae". De la prima vedere se poate observa designul său foarte interesant (acesta fiind modelat cu o tehnologie laser), ce oferă utilizatorului un mod foarte simplu și ușor de mânuire. În afară de cele 6 butoane de acțiune și a celor 2 butoane de „tragere", gamepad-ul mai este prevăzut și cu un keypad manevrabil pe toate cele 8 direcții, la care se mai adaugă și un buton de scroll pentru funcția de throttle, de asemenea de foarte mare precizie. Punctul forte al acestui produs este funcția butonului „Sensor". La apăsarea acestui buton, se activează senzorul optic cu care acesta este prevăzut, acesta conferind o precizie digitală cu o mișcare mult mai fină și mai rapidă. Adică, în momentul în care acesta este înclinat, efectul este înclinarea în aceeași direcție a navei, omulețului, mașinuței sau, mă rog, a acelui lucru care se manevrează în momentul respectiv. Efectul resimțit astfel în





timpul jocurilor devine mult mai realist. La dezactivarea acestei funcții, gamepadul se comportă ca un joystick analogic, controlul făcându-se cu ajutorul D-pad-ului și al stick-ului. De asemenea, pe CD-ul ce conține kit-ul de instalare se mai găsesc și peste 30 de profile, pentru o performanță optimă în cadrul jocurilor preferate.

Punctul slab (dacă ar fi să vorbim despre așa ceva) este reprezentat de lipsa force feedback-ului, acest model neavând această caracteristică.

Conectarea gamepadului la calculator se realizează fie la gameport-ul de pe placa de sunet fie printr-un port USB.

Tot în cutia orignală (original package - după cum spun ei!) vom găsi un CD original Motocross Madness oferit cadou de Microsoft pentru a vă testa calitatea de pilot de off-road motorbike.

LEVEL	INFORMAȚII
Producător:	Microsoft
Ofertant:	Flamingo Computers
Tel:	01-2225041
Preț:	42 USD (fără TVA)

Logitech Cordless MouseMan Optical

Un nou produs de la Logitech, o firmă de renume în domeniul accesoriilor de genul mouse sau trackball. Acest tip de mouse, după cum îi spune și numele, este unul fără fir și fără bilă. De câte ori nu vi s-a întîmplat ca atunci când folosiți un mouse normal, să vă rămână cursorul blocat pe ecran? Soluția era simplă. Se întoarcea mouse-ul invers, se desfăcea și se curăța. Problema se pune în felul următor: dacă sunteți un gamer înrăit, acest lucru va trebui să îl faceți de vreo trei, patru sau mai multe ori pe lună. O altă soluție ar fi acest tip de mouse care nu are nici bilă și nici cablu. Acest lucru oferă gamerului o libertate mai mare de mișcare în timpul jocurilor.

Optical Technology este o nouă tehnologie implementată în acest tip de mouse. Acest lucru presupune prezența unui senzor optic ce include un cip DSP (Digital Signal Processor) și IAS (Image Acquision System). Aceste lucruri conferă mouse-ului o rezoluție de până la 800 DPI cu o acuratețe ultra-precisă. Acest tip de mouse poate funcționa pe o varietate foarte mare de suprafețe, deoarece senzorul optic citește textura suprafeței, și astfel determină mișcările ce trebuie făcute. Suprafețele cu cea mai mare „aderență" la acest tip de mouse sunt cele cu textură. Suprafețele care ar putea pune probleme sunt cele de tip oglindă, sticlă, și câteva tipuri de pad-uri cu ilustrații 3D.



Conectarea la calculator se poate realiza doar printr-un port USB (având însă și un adaptor pentru PS/2), acest lucru fiind destul de deranjant pentru utilizatorii de calculatoare mai vechi. Mouse-ul mai vine însoțit și de un CD cu drivere pentru toate sistemele Windows cât și pentru Mac.

LEVEL	INFORMAȚII
Producător:	Logitech
Ofertant:	Flamingo Computers
Tel:	01-2225041
Preț:	63 USD (fără TVA)



Câştigătorii premiilor oferite în revista LEVEL

HÎRȚ MIHAI-OVIDIU (Cluj-Napoca jud, Cluj) a câștigat jocul educațional Star Wars Early Learning Activity Centre oferit împreună cu UbiSoft.

Cele 10 jocuri TOMBI 2 (PlayStation) vor poposi în consolele următorilor: ROGIA RADU GEORGE (Oradea, jud. Bihor), DRONCA VASILE (Oradea, jud. Bihor), MAIER IOAN (Carei, jud. Satu Mare), COMAN RĂZVAN (Ploiești, jud. Prahova), CONSTANTINESCU IONEL (Pitești, jud. Argeș), OPRESCU DRAGOȘ (Târgoviște, jud. Dâmbovița), IONESCU RĂZVAN (București), CHIPER MARIUS (Târgu Mureș, jud. Mureș), PĂDUREANU IOAN (Alba Iulia, jud. Alba), OROS MARIAN (Tg. Frumos, jud. Iași)



Genius Speed Wheel Force Feedback.

Trebuia ca și **Genius** să intre în rândul lumii, nu? Ori, ce le lipsea pentru îndeplinirea unui atare obiectiv? „Doar" un volan cu force feedback. Adică o bucată de hardware cu anumite pretenții, și care presupune câteva finețuri de concepție cam greu de executat pe genunchi, sau sub punte. Dar **Genius** ne arată că au mușchiul necesar unei asemenea întreprinderi, și iată cum ajunge în mâinile noastre și sub talpa piciorului *Genius Speed Wheel Force Feedback*.

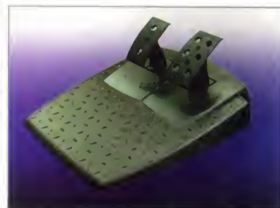
First look

Prima impresie pe care ți-o lasă *Genius Speed Wheel Force Feedback* este, firește, una vizuală. Acest volan seamănă foarte, foarte bine cu force feedback-ul *Sidewinder* de la **Microsoft**. Atât în ceea ce privește forma volanului propriu-zis, dispunerea butoanelor și a materialului plastic cauciucat pentru priza mâinilor, cât și pedalele și consola acestora, *Genius Speed Wheel Force Feedback* aduce bine cu *Sidewinder*-ul. Asemănare împlinită de prezența și chiar forma butonului de comutare a volanului de pe modul force feedback pe cel ne-force feedback. Cursa volanului este de 240°.

Modul de prindere a volanului de masă nu este însă la fel de solid, deci nu am fost încurajat să-mi las mâinile cu toată greutatea pe volan. Cu toate acestea, sistemul de prindere al *Genius Speed Wheel Force Feedback* este unul bun, fixând perfect consola volanului de masa calculatorului, această operațiune de fixare fiind și foarte rapidă și lejeră. Conectarea volanului se poate face atât la un port USB, cât și la unul serial.

De talpă

Pedalele sunt diferite ca aspect și dimensiuni și au cursa suficient de lungă pentru a realiza un control fin al frânei și accelerației, lucru la care ajută și excelenta dozare a tăriei arcurilor pedalelor. Din păcate, consola pedalelor este foarte ușoară, ceea ce exclude folosirea acesteia pe un covor sau pe suprafețe alunecoase. Din fericire, dimensiunea acestei console este suficient de mare pentru ca pedalele să poată fi acționate cu piciorul sprijinit de consolă (chiar cu o ușoară apăsare în călcâi), când aceasta este poziționată pe o suprafață netedă și aderentă (precum linoleumul sau unele mochete), lucru la care ajută și câteva sprijinitori din cauciuc. Practic, modul de utilizare a pedalelor *Genius Speed Wheel Force Feedback* este cel cu un singur picior (pedalele sunt apropiate, precizare pentru domni) sprijinit în călcâi pe consolă. Atenție însă, buna aderență a materialului plastic din care este făcută consola și suprafața cu rizuri a pedalelor, la rândul lor aderente, m-au adus rapid la concluzia că este mai bine să mă descalț, pentru a permite o alunecare ușoară a tălpii pe pedale. Greutatea mică a consolei pedalelor nu permite acționarea cu piciorul nesprijinit.



Force feedback (I)

Apoi, force este mai puțin. *Genius Speed Wheel Force Feedback* nu este construit în așa fel încât să ofere forța de care dau dovadă volanul de la **Thrustmaster** (redutabil ca putere) sau cel produs de **Microsoft**. Forța *Genius Speed Wheel Force Feedback* este însă suficientă pentru a da senzația necesară într-un joc auto, mai ales dacă este nevoie și de finețe în pilotaj. Sub aspectul force feedback-ului, volanul mi s-a părut realizat onest, astfel încât veți „resimți" toate evenimentele din traseu (coliziuni, probleme de aderență, condiții de rulaj, denivelări). În plus există și posibilitatea setării din drivere a intensității forțelor, ceea ce dă bine la user. Cu atât mai mult cu cât *Genius Speed Wheel Force Feedback* oferă o funcție de force feedback foarte utilă în simulatoarele auto în care se pune accentul pe acuratețea conducerii, pentru a smulge încă, și încă o fracțiune de secundă traseului străbătut. Este vorba de Wheel Spring. Dar, să vă iau un pic mai de departe.



Wheel Spring

Dacă vă mai aduceți aminte, una din chestiunile pe care le consideram negative la unele force feedback-uri era faptul că aveau o cursă foarte mare a volanului, ceea ce ducea uneori la accesarea dificilă a clapelor de schimbare a vitezelor. Iar această situație se întâmpla tocmai la extremele cursei volanului, atunci când, în disperare de cauză dacă virajul nu s-a strâns suficient, dai să cobori cu o treaptă-două de viteză ca să accentuezi virajul.

Soluția era să umbli la setările jocurilor, ca să reduci cursa virtuală a volanului. Numai că, până te obișnuiești cu limitele virtuale ale acestei curse, îți ia o grămadă de timp, în care plutești în incertitudine - când am ajuns la capătul cursei volanului? Rezultatul este uneori măsurabil în secunde pierdute pentru redresări in extremis, sau chiar pentru extragerea din decor.

Ceea ce îngreunează la unele volanele force feedback „simțirea" limitelor virtuale ale cursei volanului este lipsa unei forțe care să „întoarcă" volanul în poziția centrală după executarea virajului. Lipsa unei asemenea forțe face dificilă și revenirea din viraj la poziția „drept înainte". Toate aceste probleme nu există la un volan lipsit de force feedback, unde resorturile elastice ale volanului asigură în mod natural revenirea volanului în poziție fundamentală. De aceea, am considerat de mare utilitate faptul că *Genius Speed Wheel Force Feedback* oferă o funcție de Wheel Spring, care constă întocmai în existența unei forțe ce acționează pentru aducerea volanului la poziția inițială, lucru care ajută foarte mult în învățarea limitelor virtuale ale cursei volanului.

Problema

Până la urmă, nu am a-i reproșa *Genius Speed Wheel Force Feedback* decât un singur lucru. Calibrarea pe care acesta și-o face automat nu este tocmai foarte reușită. Deseori veți constata că poziția de centru a volanului este puțin într-o parte. Nu mult, cam cu 10°, ignorabil prin mărirea zonei centrale de dead-zone, dar... Uneori, această poziție se poate modifica chiar în timpul cursei. Deci, până la urmă, deși am cuvinte de laudă la adresa *Genius Speed Wheel Force Feedback*, nu sunt mulțumit de calibrarea acestuia și nu vă pot oferi date încurajatoare despre felul în care acest inconvenient evoluează în timp. La momentul actual, însă, consider *Genius Speed Wheel Force Feedback* un volan de calitate medie, care oferă ceea ce spune pe cutie și în manual, și care poate fi interesant pentru cei dornici de un force feedback moderat la un preț pe măsură.

Marius Ghinea

LEVEL	INFORMAȚII
Producător:	Genius
Ofertant:	Flamingo Computers
Tel:	01-2225041
Preț:	89 USD

Tombola LEVEL şi best computers



Continuăm tombola organizată împreună cu Best Computers, oferindu-vă ca premiu jocul Fallout Tactics.

1 Ce gen de joc este Fallout Tactics?
a) Role Playing Game b) Adventure c) Squad Based Tactical Game

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL şi best computers

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Publishing SRL, OP 2 CP 4, 2200 Braşov.

7/01 1 ☐

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			



Tombola LEVEL InterCom Film

Aveţi posibilitatea să câştigaţi la tombola din acest număr două tricouri „Evolution”.

1 Cine este actorul principal al filmului „Evolution”?
a) Brad Pitt b) David Duchovny c) Nicholas Cage

Răspunsul îl găsiţi în rubrica Lifestyle din acest număr.

Tombola LEVEL InterCom Film

Răspundeţi la întrebarea alăturată, decupaţi talonul şi expediaţi-l pe adresa redacţiei: O.P. 2, C.P. 4 2200 Braşov.

1 ☐ 7/2001

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			



Tombola LEVEL şi Sony



Sunt oferite ca premii 10 jocuri Legend of the Dragoon.

1 Cum se numeşte agentul secret din jocul „Time Crisis: Project Titan”?
a) James Bond b) John McLane c)Richard Miller
Răspunsul îl găsiţi în articolul din acest număr dedicat jocului.

Tombola LEVEL şi Sony

Răspundeţi la întrebarea alăturată, decupaţi talonul şi expediaţi-l pe adresa redacţiei: O.P. 2, C.P. 4 2200 Braşov.

1 ☐ 7/2001

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO BANK, Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

❑ *DA*, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:

❑ 6 luni, la prețul de 180.000 lei
❑ 1 an, la prețul de 360.000 lei

Începând cu luna

Firma, cod fiscal:				
Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Am plătit .... lei în data de ....
cu mandatul poștal / ordinul de plată nr. ....

❑ Am mai fost abonat, cu codul ....

talon de abonament LEVEL 7/01

talon de comandă

Atenție!

Înainte de a efectua plata vă rugăm să telefonați la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate. (068/415158, 418728)

Nu expediem reviste ramburs!

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se face cu mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 2200 Brașov** sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. **264100060476** deschis la **ABN AMRO BANK Brașov**

❑ *DA*, **doresc**

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP nr. 4-12/2000	20.000 lei/buc.		
LEVEL nr. 4-12/2000	20.000 lei/buc.		

Firma, cod fiscal:				
Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Am plătit .... lei în data de .... cu ❑ mandatul poștal nr. ....

talon de comandă 7/01



Tombola LEVEL și



Tombola din acest număr vă oferă ca premiu jocul de strategie „The Settlers IV".

1 Câte tipuri de populații sunt în joc?
a) 2 b) 3 c) 4

Răspunsul îl găsiți în articoulul dedicat jocului din numărul de aprilie.

Tombola LEVEL și



Răspundeți la întrebarea alăturată, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Brașov.

1 ❑

7/2001

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			



Trouble = necaz, shooting = împuşcare

Dacă împuşti necazul, acesta n-ar mai trebui să apară, nu? Hmm... teoretic!

Se pare că numărul acesta plăcile video mână în mînă cu modemurile învârt hora problemelor pe calculatoarele noastre! Hai că intru în horă să încerc să vă ajut cumva.

Bogdan

Sabău Liviu - Braşov

Am un AMD K6 233 MHZ, 64 RAM, HDD 2 GB, şi un ATI de 32MB (RAGE FURY PRO/XPERT 2000 PRO). Până aici totul este clar... Problema este că jocurile care necesită DIRECT 3D (SWAT3, DF2, DF3, NFS5 etc.) nu merg. Îmi intră în joc, iar când dau să mă joc, îmi iese din joc în WINDOWS. OPEN GL (Soldier of Fortune, QUAKE 3...) merge. Care este problema????

R: O soluţie ar fi să cauţi alte drivere (mai noi) pentru placa ta video, sau încearcă o altă versiune de DirectX (de preferinţă mai mare de 6.0), ori încerci o reinstalare de Windows.

Andrei

Ce configuraţie îmi trebuie ca să nu-mi mai dea frame-uri la Giants: Citizen Kabuto? Pentru că eu am un Duron la 750 MHz cu 128 MB RAM PC100, una bucată TNT 2 M64 la 32MB! Şi îmi merge aproape cum îmi mergea pe AMD K6 2 la 450 MHz. Dacă aş avea GeForce 256 sau Voodoo 3300 crezi că mi-ar merge bine?

R: Configuraţia pe care o ai e destul de bună, problema se pune în felul următor: pentru Duron trebuie instalate driverele corecte de tip Via 4in1 de pe CD-ul care a venit cu placa de bază. Un alt lucru care ar putea să te ajute ar fi placa video. Cu GeForce 256 sau Voodoo 3300 nu văd ce probleme ar putea să apară (după ce instalezi driverele corect), dar cea mai bună soluţie ar fi un GeForce 2 MX. Are un raport destul de bun între preţ/performanţă.

Aloha

1) Recent mi-am luat un harddisk de 30 GB 5400 Quontum Fireball nou şi dădea erori de genul: Disk write error Data may be lost (BDOS), după care stătea vreun minut, mai copia vrea 5-10 MB la o viteză mică (cam ca la dischetă) şi numai la hard-disk-ul nou! Şi scandisk-ul zice că are erori fizice, dar acuma nu mai am probleme! Când era gol se întâmpla asta (aproape gol) Acuma când e plin vreo jumătate nu mai face aşa, dar tot la viteză cam mică copiază.

Care ar putea fi problema? Precizez că am 2 hard-uri Quontum Fireball 30 + 13 = 43, 5400 , 2 drive-uri CD: CD-ROM 48 Sony şi CD-RW 8-8-32 Samsung şi carcasă de 200 W, cred. Oare asta ar fi problema? Şi de ce acum nu o mai am?

R: Mda, problema principală la tine ţine de sursă. 200 W nu sunt suficienţi. Un harddisk nealimentat corespunzător poate crea probleme de acest gen, sau chiar mai rău. Ar putea fi însă şi o altă cauză, care ţine de modul de formatare al hdd-ului. (Depinde cum l-ai formatat şi partiţionat.)

2) Ce monitor de 15" îmi recomandaţi care să suporte rezoluţii de 1280x1024? De preferinţă de la o firmă din Cluj-Napoca cum ar fi Flamingo.

R: Orice tip sau marcă de monitor preferi tu. Majoritatea monitoarelor de 15" suportă această rezoluţie. Dacă tu preferi din Cluj, eu nu am nimic împotrivă. Fă şi tu o trecere în revistă la toate firmele (serioase) care există prin Cluj-Napoca.

3) Care e diferenţa dintre un modem intern şi unul extern în afară de preţ? Am auzit că cel extern are ceva procesor. E adevărat?

R: Depinde ce înţelegi tu prin „ceva procesor". Modemurile funţionează pe două principii: Hardware şi Software. Modemurile externe sunt numai „hardware", iar cele interne pot fi de ambele tipuri (lesne de înţeles de ce).

O altă diferenţă este aceea că modemul extern nu are nevoie de o intare IRQ (se conectează la portul serial al calculatorului), la care se mai adaugă şi o alimentare proprie la sursa de curent.

4) Am un modem Motorola SM 58 Pci fax Modem şi când dau un telefon respectivul nu aude nimic. Oare trebuie să bag microfonul în modem? Acuma e băgat în placa de sunet.

R: Poţi să încerci şi acest lucru, dar mai întâi de toate, verifică opţiunile legate de comunicarea modem - placă de sunet, şi vezi dacă funcţionează fără a mai baga microfonul în modem.

Costin - Ploieşti

Am o mare problemă! Am Windows 2000 şi problema este că absolut mereu când mă apuc să deschid vreun program, vreun joc etc. îmi apare o NENOROCITĂ de fereastră în care-mi spune că: „Some software (ActiveX Controls) on this page might be unsafe. It is recommended that you not run it. Do you want to allow it to run?" şi aici am de ales între : „Yes" şi „No". Dacă dau „Yes" dispare nenorocita de fereastră dar nu pentru mult timp... şi dacă dau „No" îmi apare altă fereastră: „This page provides potentialy unsafe information to ActiveX control. Your current security settings prohibit running controls in this manner. As a result, this page may not display correctly." Într-un număr al revistei CHIP a apărut la rubrica „Tips & Tricks" o posibilă rezolvare a acestei probleme. Precizez că am urmat întocmai cum s-a spus acolo... 1201 să aibă valoarea 0 după care am restartat calculatorul, dar nici astăzi nu am scăpat de această problemă. Tot la acel articol se precizează că este numai pentru Explorer 5.01 (eu cred că am 5.0), dar, normal, fiind aceste mici modificări în Registry, trebuiau să meargă! VĂ ROG MULT DE TOT AJUTAŢI-MĂ (sincer să fiu calculatorul merge foarte bine, dar mă disperă problema aceasta).

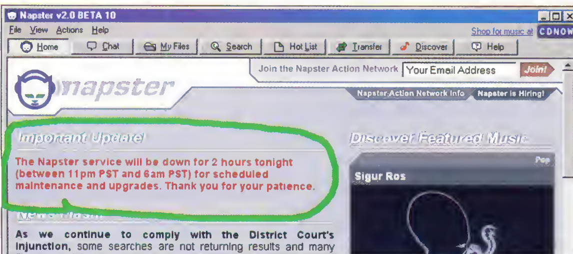
R: O soluţie ar fi următoarea: Instalează Internet Explorer 5.5, după care cauţi CD-ul CHIP din ianuarie 2001, de unde instalezi Service Pack 1. Acesta ar trebui să-ţi instaleze toate java applet-urile complet. Sper să te ajute.

Gheorghe Cristi - Călăraşi

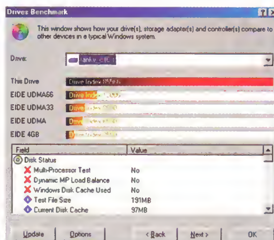
Am şi eu un computer bunicel care e cam aşa: 8088 la 8 MHz, 1 MB RAM, placa video CGA, monitor 4inch, Floppy 20inch, mouse Buttonless Logitech, boxe pe bază de cărbune, căşti anti-ger, tastatură în congaleză. Am Windows '64 şi când mă jucam un joc interesant: Pacman în reţea cu vecinu' mă gândeam să vă scriu să vă întreb dacă aveţi o dischetă Wolfenstein 3D să mi-l daţi şi mie sau un CS dacă se poate. A! Mai era ceva. Aş vrea să-mi fac un upgrade, voi ce-mi recomandaţi? Ştiam că-mi recomandaţi un Pentium 5 dar n-am mărunt la mine că-mi cumpăram unul. Pa_Pa!

R: O dischetă poate găsim, dar nu garantez ca vei găsi şi Wolfenstein 3D pe ea, iar la partea CS încă nu am primit versiunea pe flappy.

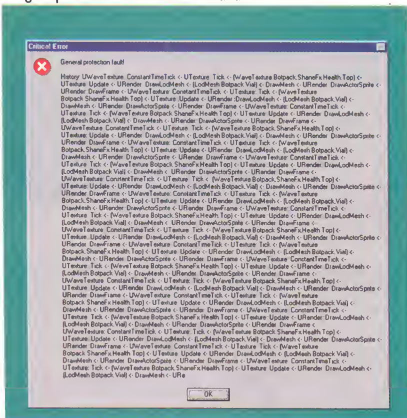
■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch



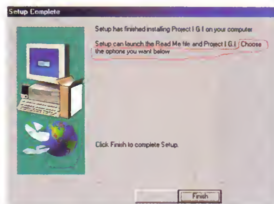
Se pare că cei de la Napster au o altă valoare a timpului, 2=7 ?
imagine primită de la Răzvan Dănăilă



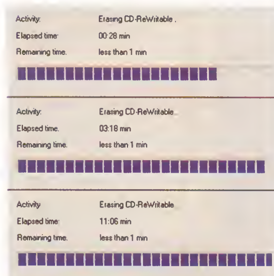
Cu HDD-ul pe care-l ai, nu cred că trebuie să-ţi faci griji în privinţa perimării morale!
imagine primită de la Sorocian Andrei



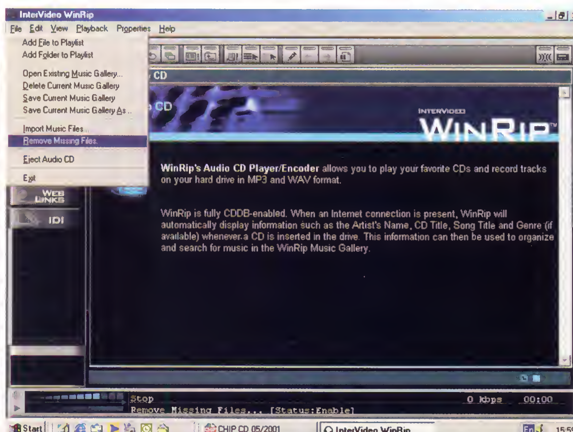
Asta da eroare!
imagine primită de la SchClau



Soooo many options!
imagine primită de la Fruja Lucian



Minute ce durează o eternitate!
imagine primită de la Miahi



Oare cum poţi să ştergi nişte fişiere care lipsesc?
imagine primită de la Focşa Mircea



Cu adevărat neaşteptată eroarea!
imagine primită de la Ciprian Vaida

Câştigătorul de luna aceasta este: Miahi (pentru răbdarea cu care a aşteptat!)



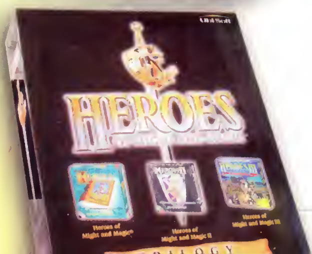
MEGATOMBOLA ABONAMENTELOR LEVEL

din numerele 12/2000, 01/2001 şi 02/2001









Câştigătorii premiilor oferite de LEVEL împreună cu UBISOFT

GAVRIS ADRIAN (Oradea, jud. Bihor) - un volan Thrustmaster Formula Charger

BRUŞTUC MIHAIL-IOAN (Bucureşti) - o placă video Guillemot Cougar Video Edition

MOGA MIHAI (Alba-Iulia, jud, Alba) - un joc original Heroes Of Might And Magic Trilogy

GYORFI ATTILA (Moşniţa Nouă, jud. Timiş) – un accesoriu Thrustmaster Fragmaster (happy fraggin'!)

COJOCARU ALEXANDRU (Timişoara, jud. Timiş) - un joystick Thrustmaster Millenium 3D Inceptor

CARABA MARIUS (Cluj-Napoca, jud. Cluj) - un accesoriu Thrustmaster Attack Throttle

RĂDULESCU DRAGOŞ (Deva, jud. Hunedoara) - un gamepad Thrustmaster Rage 3D.

Câştigătorii premiilor oferite de LEVEL împreună cu Sony Overseas (30 de jocuri PlayStation) au fost câştigate de:

PARASCHIV CLAUDIO (Buzău), IONICĂ ROBERT (Vălenii de Munte, jud. Prahova), FULOP DANIEL (Baia Mare, jud. Maramureş), DRÂMBĂU MIRELA (Carei, jud. Satu Mare), NEACŞU RĂZVAN (Focşani, jud. Vrancea), TUDORIE MOISE (Slobozia, jud. Ialomiţa), NEDELCU MARIAN (Bucureşti), CORNEA CLAUDIU (Timişoara, jud, Timiş), POIENAR MIHAI (Deva, jud. Hunedoara), GHEORGHE ANDREI (Bucureşti), IONESCU GABRIEL (Măgurele, jud. Ilfov), LUCA MARIUS (Roman, jud. Neamţ), STOICA MIRCEA (Mangalia, jud. Constanţa), LUCA MAGDALENA (Bucureşti), CRAIU ADRIAN (Călăraşi), POPA CORNEL (Costeşti, jud. Vrancea), BAHNARU MIRCEA (Huşi, jud. Vaslui), COSTANDACHE LUCIAN (Reşiţa, jud. Caraş Severin), GAVRILĂ SABIN (Brad, jud. Hunedoara), GIURESCU ANDREI (Bucureşti), VLAD DUMITRU (Sânmartin, jud, Bihor), DRONCA VASILE (Oradea, jud, Bihor), CAZAN FELIX (Sibiu), PARAGINĂ MIRCEA (Bucureşti), GUŢĂ RADU (Bucureşti), CSATI IOAN (Timişoara, jud. Timiş), ZĂRNESCU NICOLAE (Galaţi), SAVU PAUL (Jidvei, jud. Alba), EFTIMIE ANDREI (Sighişoara, jud. Mureş), ROVENŢA DAN-FLORIN (Turnu Măgurele, jud. Teleorman)

Câştigătorii premiilor oferite de LEVEL:

CUCURINGU MIHAI (Brăila) - Blade Runner

TIMOFTE CIPRIAN (Bârlad, jud. Vaslui) - Driver

TURAI ERVIN (Oradea, jud. Bihor) EURO 2000 (PlayStation)

ROPOT FLORIN DAN (Bucureşti) - Sled Storm (PlayStation)

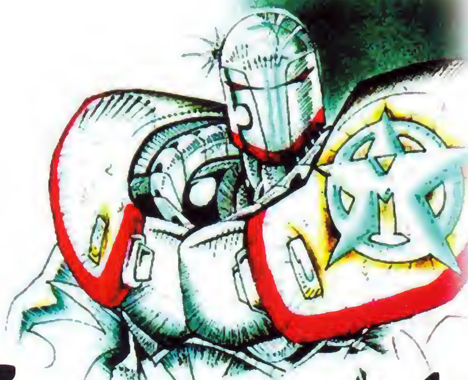
CĂLIN MIHAI (Galaţi) - Die Hard (PlayStation)

ANDREIAŞ VICTOR (Bucureşti) - Pong (PlayStation)

DUMITRIU BOGDAN (Braşov) - The Next Tetris (PlayStation)

SMOC SORINA (Arad) - Centipede (PlayStation)

Câştigătorii sunt rugaţi să sune la redacţie (068-415158, 068-418728) pentru a intra în posesia premiilor



Scrisori multe,
răspunsuri, întrebări...

Chatroom-ul din acest număr al revistei LEVEL va fi unul ceva mai special. De ce? Permiteți-mi să vă explic...

Principala problemă cu care mă confrunt eu, ca și „mail man" este numărul FOARTE mare de scrisori care tratează aceleași și aceleași subiecte, care de altfel și-au găsit locul în alte numere ale revistei. Este stresant să mă văd nevoit în fiecare lună să citesc aceleași scrisori și să încerc să dau aceleași răspunsuri (deși încerc să evit astfel de situații cât de des pot)... și, probabil, nu sunt singurul. Dacă aș fi un simplu cititor al revistei aș fi la rândul meu plictisit după câteva numere dacă aș vedea aceleași întrebări și aceleași răspunsuri.

Pe de altă parte, am avut de multe ori surpriza (aproape la fiecare număr) să primesc mai multe scrisori ce atacă o problemă comună; și multe dintre ele sunt foarte, foarte bine scrise.

Astfel că am decis ca de acum înainte subsemnatul să vă dea la sfârșitul fiecărei ediții a Chatroom-ului câte un nou subiect pe care să-l „disecați" în scrisorile voastre. Cu un pic de ajutor din partea voastră putem dinamiza această rubrică și o putem face mult, mult mai interesantă.

Asta nu înseamnă că nu voi primi scrisorile ce tratează alte subiecte... nici pe departe! Voi continua să răspund la oricare altă întrebare (interesantă), dar voi pune accentul pe subiectul ce trebuia discutat în acea lună.

Ca să nu vă mai țin în suspans: pentru Chatroom-ul de luna viitoare v-aș ruga să vă gândiți la problema pirateriei în România. Dacă aveți ceva de spus, orice în legătură cu acest subiect aveți șansa să vă faceți auzită părerea. Trebuie doar să trimiteți o scrisoare pe adresa redacției sau un e-mail pe adresa mitza@level.ro. Și nu uitați! Trebuie să vă grăbiți dacă vreți ca scrisoarea voastră să fie publicată în Chatroom. Succes!

Vlad aka K2K

[...] Gata cu opiniile! Trec la întrebări și sugestii:

1. Puneți Chatroom-ul pe CD, că doar puteți trimite vreo 20 MB. Așa puteți răspunde la mai multe scrisori, și economisiți spațiu în revistă și bani (din câte știu, hârtia imprimată e mai scumpă ca un document Word). Aceeași observație pentru Troubleshooting!

2. În ultimul LEVEL (mai) au fost 8 pagini doar cu poze și reclame...înțeleg că din reclame trăiți, dar ce rost avea să irosiți 2 pagini cu B&W și încă două cu referire la LEVEL (C3 și Fans Camp, care se putea pune la News). Spuneați că trăiți greu, dar irosiți pagini cu imagini în loc să le umpleți cu articole (dacă aveți) sau să le scoateți. Treaba voastră, sunt banii voștri care se pierd.

3. Fiți și voi mai activi pe mIRC, în special seara, după 22.00, că atunci se strânge lumea. Ultima oară când am intrat pe #level și am încercat să vorbesc cu Mitzah nu mi-a răspuns nimeni. Oare de ce?

4. Dați și adresele de Web oficiale pentru jocurile prezentate în revistă. Sau dați ceva adrese de unde se pot lua skinuri (pentru Q3A, de exemplu) sau hărți (pentru RA2, de exemplu).

5. Nu sunt de acord cu nota primită de CS! De fapt, nu sunt de acord cu nota de la grafică. Cum se poate da atât de mult unui joc în care armele intră prin pereți, gardurile devin invizibile văzute din același unghi, și alte bug-uri nasoale? Engine-ul însuși este depășit (față de B&W, de exemplu). Eu unul nu i-aș fi dat mai mult de 15.

6. Mă bucur să citesc că Snake s-a întors și am o mulțime de întrebări și pentru el, dar mai târziu (doar vorbesc cu Mitza). Ce vroiam să vă propun este să faceți un chatroom comun - ori să împărțiți scrisorile jumi-juma (sau fifty-fifty) ori să faceți comentariu comun, fiecare în felul său. Your choice, dar nu știu cum să vă spun... îmi este dor de Snake, dar îmi placi și tu, și decât să aleg între voi, mai bine să vă am pe amândoi, nu? Oricum, sper să vă placă ideea...

7. O ultimă rugăminte: terminați cu Lifestyle! It's all about GAMES. Am înțeles hard, am înțeles soft, dar filme? Ce naiba! Mai zic, are nevoie gameru' de o placă video mai bună, un program de downloadat mai eficient, dar filme? N-avem TVMania, sau televizorul? Trebuie să mai ocupăm 1-2 pagini cu reclame la filme (sau mobile)?

Sperând că scrisoarea a ajuns unde trebuie și că a fost citită, înțeleasă și răspunsă (dacă nu chiar publicată), vreau să știți toți cei de acolo din redacție - Claude, K'Shu, Mitza, Sebah, Wild Snake, Dr. Pepper, Mike, Marius Ghinea, Toshy, Decibelu' și Hertzu' - veți avea un loc special în inima mea, împreună cu minunata publicație pe care o faceți, și pe care mi-o cumpăr în fiecare lună cu același tremur de inimă când văd IT'S ALL ABOUT GAMES.

1. Chiar dacă aș avea la dispoziție 10 CD-uri pe care să pot pune Chatroom-ul, tot nu aș face asta... pentru că nu există destule scrisori care să merite un răspuns (cum am spus și mai sus, majoritatea pun aceleași întrebări vechi de când lumea). Acesta este crudul adevăr... crede-mă, toate scrisorile care merită publicate își găsesc locul lor în Chatroom.

2. În principiu, cu cât o revistă are mai multe pagini de reclamă în ea, cu atât e mai profitabilă. Paginile de reclamă pe care le găsești tu în LEVEL reprezintă minimul necesar pentru a ne putea continua munca. În momentul în care o să vezi din ce în ce mai puține reclame poți începe să te îngrijorezi pentru noi. Desigur, ar fi frumos să avem o revistă de 200 de pagini fără pic de reclamă în ea... doar că e imposibil. Gândește-te așa: cu cât vom avea mai multe pagini de reclamă cu atât mai mult ne vom putea extinde revista (câteva pagini în plus luna asta, două CD-uri luna cealaltă... etc). Tot răul spre bine până la urmă, crede-mă pe cuvânt.

3. De obicei, noi lucrăm la revistă cam până la ora 17 în fiecare zi... după care mai

mergem și nai acasă, moi ieșim cu prietenii etc. Astfel se explică prezența naostră destul de slabă în arele moi tărzii ale zilei. Dor, de abicei, docă doi de mine pe conalul nastru de irc putem purto o conversație... atâta timp cât ovem ce discuto.

4. E a idee interesontă... vom vedea ce putem foce.

5. Probobil că oi dreptote... dar trebuie să îmi ierți eventuolo „scăpare". Crede-mă, după atâtea zeci de are de jucot Caunter-Strike engine-ul său grafic ți se pore cel moi frumas lucru ce ți-a fost dot să vezi...

6. Hehehe... nu. Țin totuși mult lo oceostă rubrică și nu știu cum m-aș descurca docă or trebui să a împort cu altcinevo (chior docă este vorba de Snoke).

7. Am discutot de atâtea ari prablemo osto încât... uf! Uite, nu o să îți răspund eu, ci un alt cititar, care ne-a scris astfel: «Vreou să răspund ocelara care nu-i găsesc rost rubricii „Lifestyle". Aceasto a fost intradusă în revistă pentru o le reaminti gamerilar că mai există și altcevo în afară de camputer. Aceloși lucru este volobil și pentru mine, să nu credeți altcevo!" - Anonymause... și sunt perfect de ocard cu el.

Pistol-Constandache Mihai aka Fox

De ce ați scos Scrisoarea Lunii și Buba Lunii? Din cauza celor care nu s-au prins că Buba Lunii nu înseamnă cea mai proastă scrisoare? Mie unuia îmi place ideea...

În principiu ai ghicit bine... Practic, în 90% din cozuri poporul cititor a luot Bubo Lunii ca pe o rubrică în core este pusă lo zid ceo moi proastă scrisoare a lunii. Și erau atât de departe de adevăr... Bubo Lunii era a rubrică în care se discuto despre problemo ceo mai arzătoare din acea lună... să vedem cum o să meargă acum cu noul concept de Chatroam.

Ares

Ce înseamnă să fii beta tester?

În mad normal nu aș fi răspuns la a scrisoare atât de scurtă, dar m-am gândit că întrebareo (și implicit și răspunsul) interesează pe mulți. Orice jac trece prin moi multe stodii în procesul de creore. Unul dintre stodiile incipiente este ocelo de Beta... boza jocului este terminotă, dar moi rămân o fi găsite eventuolele bug-uri și de o se face ultimele modificări. Pentru o găsi cât moi repede aceste bug-uri și cât mai eficient, praducătorii apelează mai întotdeauna la sprijinul jucătarilar. Astfel, câțiva naracoși var fi aleși pentru a testa jacul (de unde și termenul de beta-tester) și de a găsi eventualele bug-uri... cam asta ar fi tat... mulțumit?

Limbidis Răzvan

Hello LEVEL!

ERASER la post (again) și gata de critică. Hei, hei, băieții moșului... v-ați lenevit și... să spun drept, la fel am făcut și eu.

Închipuiți-vă că am luat revista (adică aia cu tigrul ăla hiperpoligonal) și... n-avea CD!!!

„Băi, HALT!" fac eu la vânzătoare. „Da va CD! Șnel, Șnel!!". Primesc alta (cu CD, în sfârșit). „Harașo".

Fuga mare să îl instalez. Pun eu CS, că deh, este full, gratis (omul-gânsac să trăiască) și mai cum vreți voi.

„He! He! Prepare to meet... băi! Da' unde-i executabilul, hmmm?"

Poate vi se pare ciudat, dar CS-ul n-are executabil, nu mai spun de boți (pe care i-am văzut totuși într-o versiune pirat).

Black&White... ahh... oaia neagră (și albă?) a jocurilor. Cred că e cel mai controversat joc de până acum.

Sincer să fiu, pregătisem o critică (BLACK) la adresa lui. Dar între timp m-a tâmpit unul să mi-l iau. Și deși am crezut că sunt stupidul stupizilor, l-am ascultat.

Nu-mi venea nici să-l deschid, dată fiind imaginea și impresia pe care mi-o creasem referitor la joc.

Dar... surpriză... l-am jucat și, fir-ar el să fie, mi-a plăcut. Dacă stau să mă gândesc, seamănă puțin cu seria Populus, adusă la zi.

E bun, dar nota... totuși. Un 89 ar fi fost mai obiectiv.

Mă rog... eu închei spunând că dacă tot IT'S ALL ABOUT GAMES! nu mai înnebuniți lumea cu incapabilul ăla de Jar Jar.

Ciao!

Caunter-Strike NU are executabil... dar (am impresia ca e cazul să reamintesc asta... din păcate) ai nevaie de Half-Life-ul instalat pe calculatorul tău. În cazul in care ai Half-Life instalat și tat nu îți merge Counter-Strike îți recomand să pornești jocul cu următaorea linie de camandă: "hl.exe -game cstrike"... nu uita, CS-ul trebuie instalat în directarul Half-Life-ului.

Cu Black&White nu pat să îți spun decât că fiecare are dreptul la propria sa părere... că nu ai fost de ocard cu nota dată de mine și Claude asta e un lucru narmal... cel puțin diferența dintre cele două note nu e CHIAR atât de more.

Jar Jar? Dar unora le place de individ...

Stoicescu Vlad

A letter from Jack

„Nu-mi voi începe scrisoarea cu o formulă de adresare, deoarece nu-mi plac, sunt stupide și nici nu mi-a venit în minte una care să fie cât mai potrivită," gândeam eu în timp ce așternam pe hârtie... ăăă...adică pe ecran... ăăă... mă rog... niște frumoase litere ale „Noului Timp Roman" (aici ar trebui să râdeți:ha!ha!ha!).

Gata, ați râs destul. Acum să trecem la lucruri mai mult sau mai puțin serioase.

Știți ce mă gândeam? Să introduceți cu mare grijă și atenție un joc full pe CD-ul atât de drag nouă, gamerilor din toată lumea (țara). Just joking... Be calm! AAA... don't kill me!

Acum, să fim serioși (moment de reculegere). Nu sunt unul dintre aceia care vor cu disperare un joc full pe CD-ul **LEVEL**. Bine, acum eu nu zic să nu încercați să puneți acest joc, măcar o dată pe an, dar cred că atât CD-ul și revista sunt bune și interesante așa cum sunt.

Cumpăr revista voastră din luna septembrie, anul 1998. După părerea mea, din punct de vedere calitativ, a avut și suișuri și coborâșuri. Poate că ați putea să adăugați vreo zece pagini în plus la revistă, pagini în care să publicați mai multe scrisori, să prezentați programe de grafică gen Truespace, 3D Studio Max, sau să faceți teste la diverse componente ale PC-ului (plăci video, plăci de sunet, monitoare etc).

Băi fraților, m-ați dat gata cu rubrica Patch (Peci). De fiecare dată când cumpăr revista, ochișorii mei nu pot să reziste și se opresc exact în fața rubricii mai sus menționate.

Ce s-a întâmplat cu rubrica Walkthrough? Nu zic că dădea indicații perfecte la jocurile care erau prezentate, dar putea evolua, se putea extinde...

Am și o mică sugestie: la prezentarea conținutului CD-ului în cadrul paginilor revistei, ați putea adăuga și un mic comentariu pentru fiecare joc și program existent pe CD.

O altă întrebare: Ce-aș putea face dacă în cea mai veche versiune de DLH pe care o am nu există coduri la un joc mai vechi? De unde aș putea procura o versiune mai veche a DLH-ului?

În concluzie, deci și prin urmare, știu că am scris această scrisoare degeaba și că ea nu va fi publicată niciodată în minunatele pagini ale revistei (ce lingușitor sunt!).

De aceea, voi sta liniștit în fața calculatorului, mă voi calma când voi observa că nu sunt inclus nici la rubrica „Ne-au mai scris", și voi scrie până la adânci bătrâneți.

Rubrica Patch ne place și nouă... moi puțin atunci când devenim din simpli privitari, participanți direcți (moi dăm peste o eroare în Windaws sau alte probleme).

Rubrica Walkthrough... dar aceasta continuă să existe în fiecare număr...

Adresa de unde poți lua orice versiune de DLH, oricât de veche ar fi ea este www.dlh.net, deși nu ți-aș recomanda să falsești cheat-uri.

Urmează câteva reacții la subiectele ce s-au discutat în ultimul Chatroom... a fi sau a nu fi gamer. Ce este un gamer? Contează diferența de vârstă sau faptul că ești fată și nu băiat? Iată câteva din cele mai importante reacții...

Andraevs

Hullo!

Vă citesc revista de mult timp, de fapt de când mi-am luat „ordinateur" cool, și de atunci tot vreau să vă scriu. De ce vă scriu ocum? Well, în primul rând pentru a-mi da și eu opinia la scrisoarea unui ***** și în al doilea rând pentru a lăuda răspunsul lui Mitzo (sper că nu e corect Mitzei).

Cum poate să spună acel individ (Sorescu Andrei) că nu rămâi cu nimic de pe urma jocurilor, că sunt o pierdere de timp? Dar de pe urma câtor chestii din viață rămâi cu ceva?

Cică jocurile te tâmpesc! Normal că te tâmpesc dacă ești deja tâmpit! Făcând un mic bilanț al micii mele vieți (17 ani) am ajuns la concluzia că singurele lucruri care m-ar fi putut „tâmpi" au fost miile de ore (da, faceți un simplu calcul) de tocit în disperare lecții stupide și NEFOLOSITOARE. Ce este o pierdere de timp mai mare, găsirea de soluții inovatoare, organizarea, concentrarea din RTS-uri,TBS-uri, challenge-ul minții din quest-uri sau memorarea resurselor naturale ale Mongoliei, declinarea a IV-a ale substantivelor din latină și alte mii de prostii?

În această privință, jocurile acoperă mari lipse din sistemul de învățământ românesc, știut fiind faptul cum se stimulează inventivitatea și spiritul de organizare în școlile din Vest. Or „importă" străinii specialiști dar manageri sunt tot ei!

Cică jocurile dăunează sănătății! Nu zic nu! Dar și mâncatul de hamburgeri, statul în fața televizorului și, de ce nu?, cititul DĂUNEAZĂ sănătății! Ce să mai zic de cei care își rup picioarele jucând fotbal în fața blocului?

„Primul venit" te crede „țicnit" când vorbești numai de jocuri! Tu nu vorbești cu „primul venit" ci cu prietenii tăi, de care te leagă posiuni comune, cum alt grup din clasă vorbește numai de fotbal sau de muzică. Iar eu, deși mă consider un gamer înrăit, cu siguranță nu vorbesc „doar" de jocuri!

Cică te dezechilibrează jocurile, te fac să crezi că poți să împuști lumea de pe stradă! Mai mult filmele fac asta iar eu personal m-am simțit cel mai afectat după ce am citit „Moromeții"! În plus jocurile îți dau șansa să îți descarci furia, dacă poate fi cazul, într-un mod inofensiv, ca să nu furi un AK-47 și să cureți cartieru'.

Bune răspunsuri i-ai dat, Mitza, deși merita mai mult (sau mai puțin). Sper că era ultimul. Acum pot să iau muniția și să-mi trag sufletul... Oh nu! S-au respawn-at în spate... și în față! Și sunt și de-ăia mici care sar și explodează... Bine că am salvat... *[n.r. Greșelile de ortografie și exprimare au fost păstrate intenționat: poate autorul scrisorii își mai revizuiește un pic atitudinea față de „tâmpeniile" din școală.]*

Vlad aka K2K

Salut there!

Deși am descoperit revista **LEVEL** de când a apărut, nu am început să mi-o cumpăr decât de un an încoace, iar de scris... vezi bine! Oricum, better later than never. Văd că o temă tot mai dezbătută prin scrisorile pe care le primești este noțiunea de Gamer. Ce ar fi gamerul? Cineva care se joacă la PC, chiar dacă asta înseamnă mai mult de 5 ore pe zi sau doar o oră pe săptămână. Fiecare dintre noi ascunde un gamer, mai mic sau mai mare. Se pare însă că totul se împarte în două tabere: cei care susțin că gamerii sunt cei care joacă înfocați un anumit joc/mai multe jocuri de același gen, și cei care susțin că gamerii sunt cei care au vechime, le-au trecut prin mână tot felul de jocuri de la cele mai vechi până la cele mai noi apărute. Eu unul mă pot numi Gamer după nici una din definiții! Joc înfocat CS și Shootere în general (fără să mă dau la o parte de la un RA2 sau NFS5), dar se pare că acest lucru mă face un gamer mediocru. Adică, eu cunosc persoane care sunt ași la un singur joc și care sunt cu mult mai bune decât mine. Dar cred că cea de-a doua definiție mă poate ridica la rangul de gamer superior. Încă din pruncie butonam la HC-ul tatălui meu (știți voi, acela cu casete pe TV), după care mi-am luat primul PC în '92 și am jucat toate jocurile posibile (cine își mai aduce aminte de Golden Axe, Prehistorik 2 sau Volfield...) până azi (am terminat Serious Sam în 5 ore). Dar nu am scris acestea ca să mă laud. Am vrut să-i fac pe cei care se cred cei mai adevărați și cei mai tari să se gândească și la cei mai... neadevărați. Adică, dacă îl scot pe unu' la StarCraft în 15 min, îl felicit, spunându-i că a jucat totuși bine. Nu fac ca știu-eu-cine, care începe să-i râdă în nas, să-l facă în toate felurile etc. Cel mai important lucru pe care ar trebui să-l faci este să îi ajuți și pe alții să ajungă la fel de buni ca tine (cu alte cuvinte... nu fi egoist!)

Mad Tiger

Salut!

Uite care e treaba. Citesc revista de mult timp (de prin mai '99) și la rubrica Chatroom am văzut misive din partea unora care se autointitulau „gameri", crezând că nu mai e nimeni ca ei în toată țara. Întotdeauna mi-au repugnat astfel de persoane. Să fim serioși! Eu consider că orice om care joacă un anumit joc și a ajuns să fie cu adevărat bun este mai „gamer" decât unul care „termină" în două zile 3 jocuri (probabil cu un mic ajutor din partea unei aplicații denumite foarte sugestiv Dirty Little Helper - știți voi la ce mă refer). Personal nu cunosc nici un individ care să termine RA2 în doar două zile (poate tutorialul).

Cred că vârsta nu are legătură cu jocurile (știu un puști de 7 ani care v-ar face pe mulți la SoF) precum nu contează nici dacă ești de sex feminin sau masculin.

X-Raptor are dreptate în legătură cu non-gamerii ce vor să pară ceea ce nu sunt. Am întâlnit de multe ori întrebarea „ce tre' să fac?" precum și persoane ce stau toată ziua în I-Cafe-uri dar nu știu ce este ăla un RTS.

Una peste alta, nu știu de ce omul a adus vorba despre Gunman. Nu știu de ce un asemenea joc a ajuns să fie jucat pe la noi. Personal, prefer „Science and Industry", ca să nu mai zic de CS (doar toate 3 sunt mod-uri de Half-Life, nu?).

În altă ordine de idei, tot pentru X-Raptor am o întrebare: „Care crezi că este cauza crizei PG-istice, dacă nu tot noi gamerii?".

Îi compătimesc pe cei care de acum încolo intră în examene și vor trebui să lase joaca cu prietenul de nedespărțit, calculatorul, pentru la vară, categorie în care intru și eu și consider asta cu adevărat o criză PG-istică (apropo, mișto termen ai inventat).

Acum îmi închei scrisoarea, spunându-vă ce treabă bună faceți voi, acolo, în creierii munților."

La final am să amintesc două scrisori ce, coincidență sau nu, au atacat același subiect pe care vi l-am propus pentru luna viitoare... sunteți de acord cu ei sau nu? Puteți să descrieți situația din România mai bine... aveți alte idei sau păreri? Atunci nu trebuie decât să îmi scrieți... Ne vedem în numărul viitor.

Villy

[...]Din punctul meu de vedere, la prețurile actuale pirateria face peste 95% din cifra totală a vânzărilor de jocuri. Singura soluție ar fi reducerea prețurilor la puterea de cumpărare a românilor. Asta ar însemna circa 400 mii de lei pentru un joc.

Evident ar fi ceva de genul: „Only for sale in Romania".[...]

Vlad aka K2K

[...]Cred că Daniel Vass are dreptate. Eu unul nu mă duc să-mi iau CD-uri pirat decât de la cineva care mi le dă cu garanție și, în orice caz, știu după ce mă duc! Și dacă îmi iau jocuri pirat, ce? Mi-am cumpărat cu mare plăcere

Tonic Trouble, pentru că era ieftin, dar am realizat, mai apoi, că puteam să-mi iau, cu aceeaşi bani, trei jocuri la fel de bune, pirat. Înainte erau jocuri care meritau cumpărate original, dar acum, când îţi dă jocul cu manual pe CD, cu CDKey propriu şi absolut tot ce-ţi poţi dori de la un joc original, nu înţeleg de ce să nu-mi iau vreo 15 jocuri pirat la preţul unuia singur, original. Înţeleg, dacă am fi în SUA, unde te duci la tuns de iarbă la vecinu' şi îţi dă ăla 20$, îţi mai dă şi mami 5$ şi te duci şi-ţi iei ce joc vrei de la colţ, nici nu s-ar mai pune problema de piraterie.[...]



Ne-au mai scris:

Nedelcu Răzvan din Sălaj, Stoicescu Vlad din Ploieşti, Graur Alexandru din Bucureşti, Andreea din Bucureşti, Joiţa Betty din Bucureşti, Popescu Raul din Braşov, Garoseanu Andrei-Răzvan din Ploieşti, Matiş Teodor Daniel din Ploieşti, Barbulescu Mircea din Bucureşti, Cojocariu Theodor Bogdan din Botoşani, Mihai Mudure din Braşov, Moraru Cătălin din Buzău, Carauleanu Răzvan din Dolj, Crăciun Ştefan din Roman, Stolem Ioan din Constanţa, Sălan Adrian Lucian din Orăştie, M.M din Bucureşti, Mike din Bucureşti, Ghenade Ionuţ din Bacău, Simionescu Tudor din Bucureşti, Voicu Cosmin din Bucureşti, Mazilu Traian din Broşteni, Andrei Stănuşel din Constanţa, Stegaru Valentin Mihai din Bucureşti, Gheorghiu Cristi din Călăraşi, Cristian Nuţă din Bucureşti, Sasu Victor din Bucureşti, Costache Vadim din Bucureşti şi următorii care au fost atât de amabili încât să îmi trimită e-amil-uri: Ceangu Vlad, Daniel Vass, Chereji Florin, Stefan Nicu, Archon Blade, Daniela, Raul Alexe, Aradoaiei Chris, Tipisca Vlad, Aloha, Powerplay din Piteşti, Slagean din Timişoara, Costin din Ploieşti, Lucian Mogoşanu aka Spike din Bucureşti.

LEVEL
Str. N.D. Cocea Nr.12
2200 Braşov
Tel: 068/415158,
093-570511
094-754983
Fax: 068/418728
E-mail: level@chip.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogel.ro)
Redactor şef :
Cristian Caşcaval (K'shu)
(kshu@level.ro)
Secretar de redacţie:
Gabriela Muntean
(gabriela_muntean@chip.ro)

Redactori:
Claudiu Levente (Claude)
(claude@level.ro)
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)
Marius Ghinea
(ghinea@chip.ro)
Sebastian Cachiţ (Sebah)
(sebah@chip.ro)
Mihail Stegaru (Mike)
(mike@level.ro)
Redactori hardware:
Bogdan Amititeloae
(bogdan@level.ro)
Publicitate:
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogel.ro)
Csilla Sándor
(csilla_sandor@vogel.ro)
Cristian Pop (Dr. Pepper)
(cristian_pop@vogel.ro)

Grafică şi DTP:
Adrian Armăşelu
(adrian_armaselu@level.ro)
Online:
Cosmin Mănoiu
(cosmin_manoiu@chip.ro)
Mihai Bădescu
(mihai_badescu@chip.ro)
Liviu Beteag
(liviu_beteag@chip.ro)
Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogel.ro)
Cora Iulia Apolzan
(cora_apolzan@vogel.ro)
Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogel.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogel.ro)
Soiu Ioan Claudiu
(iancu_soiu@vogel.ro)
Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 2200 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 068-415158 şi fax: 068-418728
Pregătire filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria.
Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 şi 15.00.





Conflict Zone

Un război în care presa-și spune cuvântul



Game Universe

Invasion Normandy - Chronicles



Gangsters 2

După blocurile GRAY!



Economic War

... devalorizări, monopol... luptă dom'le!

Un nou logo:

CHIP Computer & Communications



un nou layout

mai multe pagini dedicate Internetului

mai multe pagini de practică

mai multe pagini dedicate comunicațiilor

Am păstrat doar competența, profesionalismul și obiectivitatea.

Și CD-ul. Și testele hardware și software. Și topurile de monitoare, plăci de bază, unități DVD, CD-RW și CD-ROM. Și actualitățile. Și interviurile. Și și și ...

Revista de iulie se găsește în chioșcuri începând cu 23 iunie.